週刊 サクラ大戦蒸気ラジヲショウ他、話題作満載！ グランディア新情報入手!!

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

特報！
RONDE～輪舞曲～
サクラ大戦蒸気ラジヲショウ
AZEL-パンツァードラグーンRPG-
シャイニング・フォースIII 王都の巨神
街
ソニックR
金田一少年の事件簿
～星見島 悲しみの復讐鬼～
デビルサマナー ソウルハッカーズ
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

スーパーロボット大戦F
徹底攻略！

1997/Vol.38
11/7
290円

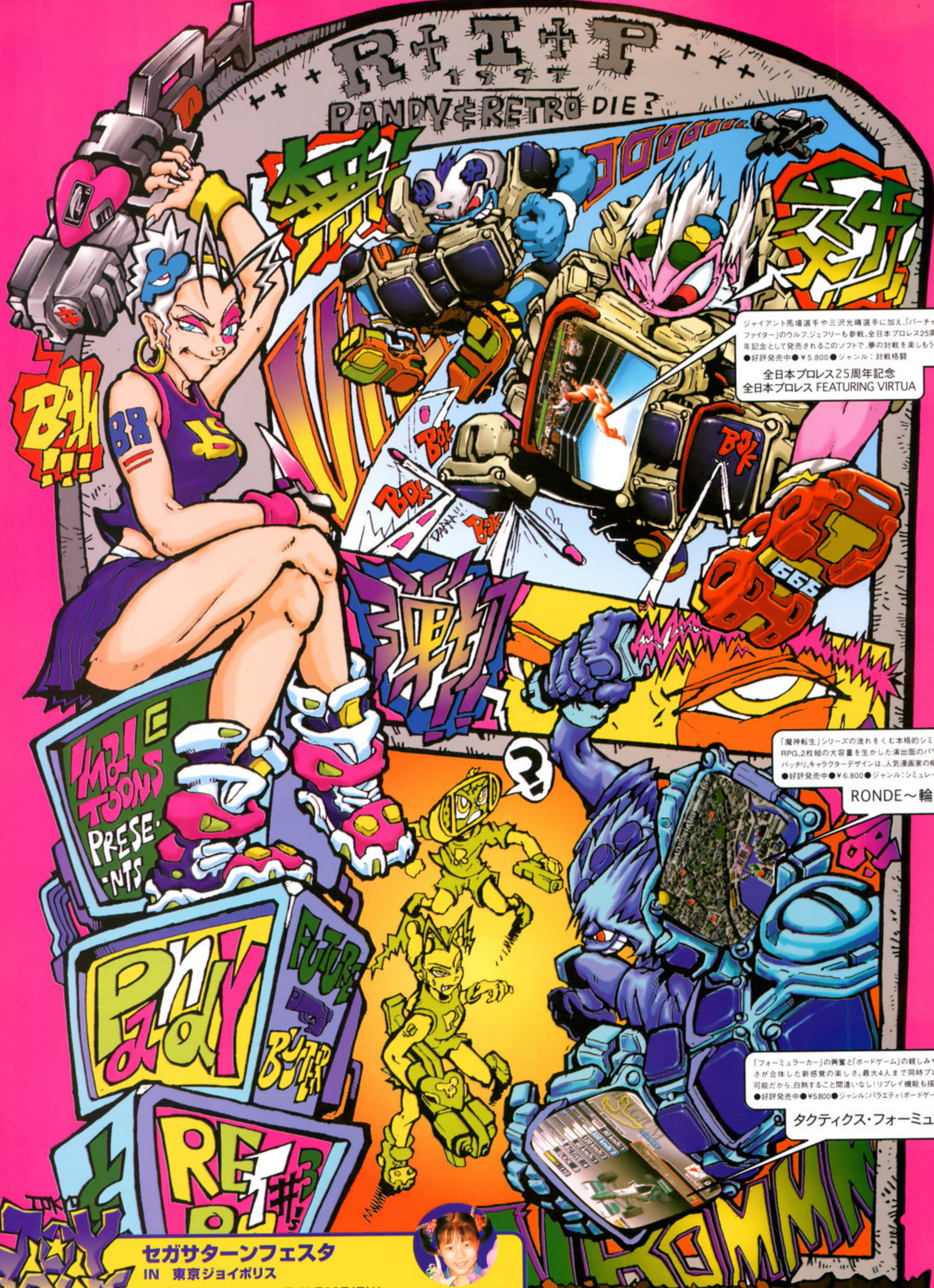
グランディア
新情報入手!!

セガサターン最新ソフト満載！
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
魔法学園ルナ
プリンセスクエスト
テクストート・ルド～アルカナ戦記～
ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

特別企画 最新の複合型AM施設が面白い
そうだ、京都・大阪へ行こう
京都ジョイポリス、セガ アリーナ徹底紹介！

セガサターンCOMPLETE GUIDE！
デッド オア アライブ
あすか120% リミテッド
BURNING Fest.LIMITED
サムライスピリッツ天草降臨
ストリートファイターコレクション

SEGASATURN
SOFT BANK

R+I+P 1997
PANDY & RETRO DIE?

ジャイアント馬場選手や三沢光晴選手に加え、「バーチャファイター」のウルフ、ジェフリーも参戦。全日本プロレス25周年記念として発売されるこのソフトで、夢の対戦を楽しもう。
●好評発売中●￥5,800●ジャンル：対戦格闘

全日本プロレス25周年記念
全日本プロレス FEATURING VIRTUA

「魔神転生」シリーズの流れをくむ本格的シミュレーションRPG。2枚組の大容量を生かした演出面のパワーアップもバッチリ。キャラクターデザインは、人気漫画家の柳沢一明氏だ。
●好評発売中●￥6,800●ジャンル：シミュレーションRPG

RONDE～輪舞曲～

「フォーミュラーカー」の興奮と「ボードゲーム」の親しみやすさが合体した新感覚の楽しさ。最大4人まで同時プレー可能だから、白熱すること間違いなし！リプレイ機能も搭載！
●好評発売中●￥5,800●ジャンル：バラエティ（ボードゲーム）

タクティクス・フォーミュラ

興奮にも、いろんな種類がある。

TOKYO JOYPOLIS

セガサターンフェスタ
IN　東京ジョイポリス

●第三日曜日はセガサターンの日。11月16日（日）は「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」特集。

今月のミス・セガサターンフェスタ
立石愛 さん

This is COOL

SEGA SATURN

R + I + P
1997
+SIXTHEE・SEVENTHREE

RESET

KILL!!

PANDY!!

Do わって MOVE!!!

一人でプレイする時は、戦略性の高いボードゲームとして、多人数でプレイする時は、カードの交換会をしながらの白熱のボードゲームとして、トレーディングカードの面白さを融合させた新感覚ボードゲームだ!
●10/30発売予定●¥5,800●ジャンル：ボードゲーム

カルドセプト

Culdcept

Copyright(C)1997 Omiya Soft Music(C)1997 Yuzo Koshiro

登場キャラ数、シナリオ、イベント、そのすべての数や質が歴代の作品を凌ぐ超大作。超豪華声優陣を130名も起用した史上最大のスーパーロボット大戦がサターンに登場だ。
●好評発売中●¥6,800●ジャンル：シミュレーションロープレ

スーパーロボット大戦F

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

サヨナラ
PANDY!!!

この夏、話題を独占した「ロスト・ワールド」が、早くもサターンに登場。サターン版ではプレイヤーキャラクターを人間だけでなく恐竜にすることも可能。キャラ選びも楽しいぞ!
●好評発売中●¥5,800●ジャンル：アクション

ロスト・ワールド
ジュラシック・パーク

10/1ユーザークラブ
「SEGA PARTNERS」発足！

サターンファンのためのクラブ「セガ・パートナーズ」が10月1日についに発足！入会すれば、体験版CD-ROMやクリスマスカードがもらえたり、イベントへの招待があったり、とにかくお楽しみがいっぱい。お問い合わせ：
セガパートナーズ事務局
TEL.03-5467-3020

ハズさないのが、
サターンのソフト。

SEGA SATURN

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1−2−12 お客様相談センター
0120−012235 受付時間 月〜金10:00−17:00（祝祭日除く）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

■価格は消費税別の標準小売価格です。※「R.P.G」は(株)バンダイの登録商標です。

SEGASATURN

ユーザーゲームコンテスト開催！

グランプリは賞金100万円！

デザエモン2

好評発売中

価格￥5,800（税抜）

応募方法

デザエモン2で作成したオリジナルゲームをVHSビデオに撮り、企画意図・設定資料（あれば）とともに下記までお送りください。

●ビデオのラベルには必ず作品名と住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入してください。
　複数応募の場合は必ず全てのタイトル名と合計タイトル数を記入してください。

●企画意図・設定資料には枚数制限は設けませんが、なるべく少なめにしてください。（解読不能な企画意図のご提出はご遠慮ください。）

締切　'98年3月31日（当日消印有効）
資格　職業・年齢・国籍・性癖・過去の悔しい経験等を問わず、デザ2ユーザーなら誰でもOKです。
発表　入賞者に直接通知いたします。

注意点

●著作権を侵害する作品は審査の対象外となりますので、ご応募はご遠慮ください。
●公序良俗に反する作品の提出もご遠慮ください。
●予選通過作品につきましてはパワーメモリーまたはフロッピーディスクをお借りいたしますので、
　結果通知まで保存しておいてください。
●入賞しなくても怒らないでください。
●応募作品の著作権は（株）アテナに帰属させていただきます。

送り先／お問い合せ
〒160　東京都新宿区坂町28-6　株式会社アテナ　広報室　デザ2コンテスト係まで
電話　03-5379-4131

お詫び　初回限定マウスパックは諸般の事情により断念せざるを得なくなりました関係上、
　　　　発売中止とさせていただきます。ここにお詫び申し上げます。

Athena

株式会社 アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6

日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の当社製ソフトウエアを表わすものとしてその表示を承認したものです。

※価格は予価（税抜）です。画面は開発中のものです。

あのデザエモンが遂にセガサターンに登場。縦シューだけでなく**横シュー**が創れて遊べる**2PプレイもOK**初心者でも簡単に絵が作成できる**ポリ吉**は超便利オンラインヒントつきで分かりやすい各種エディタ画面中間デモも入るステージ数は**10面**までできるようになりグラフィック作成時に使える色数も**256色**とより緻密な絵が描ける自機の攻撃パターンの組合せも合計**1029通り**と飛躍的に増えたアニメーションも6パターンと倍増ザコキャラのサイズやアニメーションも増加更にボスキャラ設定もとにかく細かいサウンド面においても充実ので**4トラック×32小節**作曲できその他諸々の機能増加でマニアな貴方でも大満足のこれさえあれば**自称**ゲームデザイナー間違いなし

Contents

セガサターンマガジン
1997年11月7日号 Vol.38
1997 SOFTBANK CORP.

P125 特別企画 最新の複合型AM施設が面白い
そうだ、京都・大阪へ行こう
京都ジョイポリス、セガ アリーナ徹底紹介!

P18 特報!
サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
ソロ・クライシス/AZEL -パンツァードラグーンRPG-
街/セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
RONDE～輪舞曲～/ソニックR
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
SAVAKI(サバキ)/デビルサマナー ソウルハッカーズ
ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98
実況Jリーグ 炎のストライカー

P75 '97年秋 ゲームスクール特集
ゲームクリエイターになろう

P102 グランディア 新情報入手!!

P133 スーパーロボット大戦F 徹底攻略

SEGASATURN PRESS!

P141 **NEW RELEASE TITLE**
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
TILK～青い海から来た少女～/クロス探偵物語/麻雀学園祭
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN/GRANDRED
マスデストラクション ～お父さんにもできるソフト～/ウルトラマン図鑑2

P146 **COMING SOON SOFT**
発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2/魔法学園ルナ/プリンセスクエスト
テクストート・ルド～アルカナ戦記～/ロスト・ワールド ジュラシック・パーク
SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション
ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」/仮面ライダー作戦ファイル1

P166 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED/デッド オア アライブ
サムライスピリッツ天草降臨/ストリートファイターコレクション/スティープ・スロープ・スライダーズ

P164 東西スポーツ号外
全日本プロレス FEATURING VIRTUA

P182 AMスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！
ARCADE EXPRESS●LOVE² パズルにぎりん

P184 セガAM3研Rush!!
トップスケーター インタビュー
電脳戦機バーチャロン X-over

P6 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P10 セガサターンマガジンデータステーション
P13 セガサターン読者レース
P89 読者投稿コーナー
LETTERS PARK めざせ投稿KING!!
P94 SEGA PRESS
P96 小説 蒼穹紅蓮隊
P101 七ツ風の島物語 ガープ博士の幻燈会
P109 攻略DATAフォーカス
機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
メックウォリア2
P118 Hyper Column FREE TALK GALLERY
P119 GAME科学研究所
P138 BAN³PRESTO
P180 東京デザエモンランド
P188 セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
P191 月刊ファルコムマガジン
あの人に聞く 明貴美加さん
P195 Hello! CAPCOM
P199 ゲームとアートの微妙な関係
P200 箱崎の母的占い
P201 裏技の極
P202 セガサターンソフトレビュー
P204 新作ソフト発売スケジュール
P206 誌上通信販売
P208 読者プレゼント

表紙イラスト:「RONDE～輪舞曲～」
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

あ
あすか120%リミテッド
BURNING Fest.LIMITED P167
AZEL -パンツァードラグーンRPG- P32
ウルトラマン図鑑2 P145

か
仮面ライダー作戦ファイル1 P162
CULDCEPT（カルドセプト） P203
機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける P109
金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～ P60
グランディア P102
GRANDRED P144
クローズ
THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN P144
クロス探偵物語 P142
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO P52

さ
サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ P18
ZAP!
SNOWBOARDING TRIX'98 P70
SAVAKI（サバキ） P66
サムライスピリッツ天草降臨 P174
SANKYO FEVER
実機シミュレーションS Vol.2 P143
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 P146
実況Jリーグ 炎のストライカー P72
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神 P22
スーチーパイアドベンチャー
ドキドキ♡ナイトメア P64
スーパーロボット大戦F P133
スティープ・スロープ・スライダーズ P178、202
ストリートファイターコレクション P176
SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション P158
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ P40
全日本プロレス FEATURING VIRTUA P164
ソニックR P48
ソロ・クライシス P28

た
TILK～青い海から来た少女～ P141
テクストート・ルド～アルカナ戦記～ P154
デッド オア アライブ P170
デビルサマナー ソウルハッカーズ P68

は
プリンセスクエスト P152

ま
麻雀学園祭 P143
マスデストラクション ～お父さんにもできるソフト～ P145
街 P37
魔法学園ルナ P150
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士 P56
ミントン警部の捜査ファイル
「道化師殺人事件」 P160、202
メックウォリア2 P116

ら
レイヤーセクションII P203
ロスト・ワールド ジュラシック・パーク P156
RONDE～輪舞曲～ P44、203

SEGASATURN デジタル'97 サーカス

TOPICS

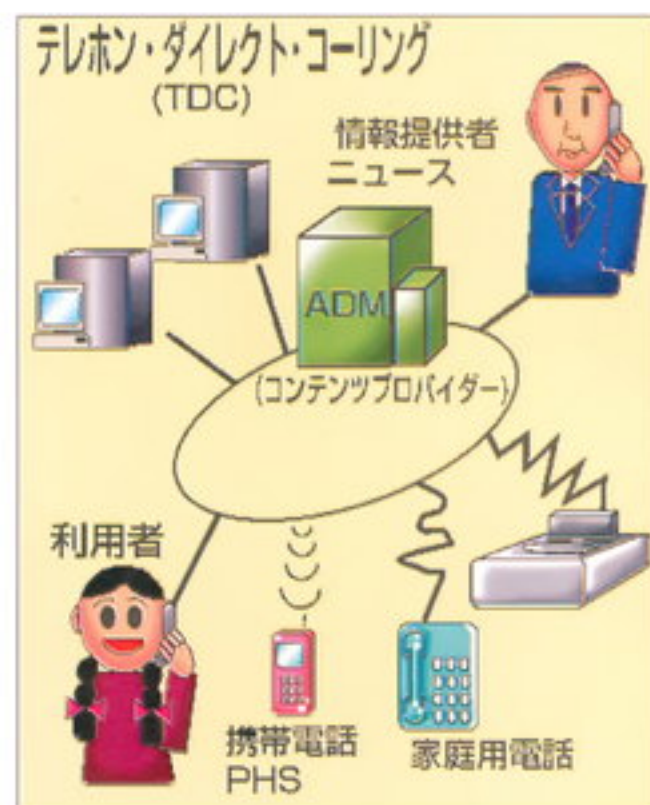
デジタルサーカス'97 ついに、福岡でスタート!

今年もいよいよ、10月25日・26日の福岡会場からスタートとなる「デジタルサーカス'97」。豪華なボリショイサーカス団のステージや、「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」のXBAND通信対戦、広井王子氏のトークショーなどで大盛況だった昨年のショーから早1年。この1年で「バーニングレンジャー」などソニックチームがサターンタイトルを続々発表したり、「サクラ大戦2」が発表になったり、XBANDなどネットワークソフトが充実したり、とサターン環境もかなり様変わりした。というわけで、今年もさらにパワーアップした年末タイトルを引っさげて、堂々の開催だ。会場では、次ページのタイトルリスト以外の新発表タイトルも見られるかも。それに、イベントも昨年以上に盛り上がりそうだ。楽しさ満載のデジタルサーカスにとにかく行ってみては?

NEWS

ゲームの世界からダイレクトコールがかかる!? ADMが画期的な情報提供システムを開発!

サターンにもソフトリリースを予定しているADM(エー・ディー・エム)が、NTTなどと共同でこれまでにない情報提供システムを開発。来年4月から本格サービスに入る。従来のネットワーク情報サービスでは利用者から電話でアクセスすることが必要だったが、この「テレホン・ダイレクト・コーリング」(TDC)と呼ばれるシステムは、コンテンツプロバイダーとなるADMがデータで提供された情報を音声に変換し、一般家庭の電話や携帯電話などに随時情報発信が可能となった。提供される情報はニュースや商品案内などの他に、ゲームの分野にも応用が考えられるというから楽しみだ。

テレホン・ダイレクト・コーリング (TDC)
情報提供者 ニュース
ADM
(コンテンツプロバイダー)
利用者
携帯電話 PHS
家庭用電話

サターンのゲームにも採用される可能性アリ!

このシステムを開発したADMは平成7年に設立された新進気鋭のソフトメーカー。今年1月にPSでシューティングゲーム「メタフリスト2297」をリリースした。サターンでも「SYNCHRONICITY」、「THE RUINS」の2タイトルが発売予定だが、この作品にもTDCが使われそうだ。まだ正式なメーカーからの発表はないが、ゲームを進める過程で、実際の電話を使って情報を収集する、といった新たな「ヴァーチャルリアリティ」の楽しみ方が得られるかもしれない。

ADMの業界参入第一弾、「メタフリスト2297」。

セガ、米国で契約違反!?■9月2日、米3Dfx社がセガ、SEGA OF AMERICAおよびNECを相手どり、契約違反などでサンタクララのカリフォルニア州立上位裁判所に訴訟を申し立てていることが明らかになった。訴訟内容は次世代機のチップに関することとの情報もあるが「現在、事実関係を調査中です。実際に動きがあれば、そのとき正式にコメントします」(セガ・広報企画室)とのこと。ちょっと、気になるニュース。とりあえず今後の動きに注目というところかな。

デジタルサーカス'97 セガ出展予定タイトル一覧

全日本プロレス FEATURING VIRTUA	プロ野球チームもつくろう!
SEGA AGES/コラムス アーケード コレクション	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	テトリス(セガサターンコレクション)
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)
サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ぷよぷよSUN FOR SEGANET
シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮)	各種ネットワークソフト
SONIC R	Tactics Formula (セガ/アキ)
バーニング レンジャー	CULDCEPT (セガ/大宮ソフト)
	ソロ・クライシス(セガ/クインテッド)

デジタルサーカス'97 ライセンシィ各社出展予定タイトル一覧

マリア~君たちが生まれた理由(わけ)~ ※(アクセラ)	ZERO DIVIDE -THE FINALCONFLICT- (ズーム)
ルパン三世 ~ピラミッドの賢者~ (アスミック)	アルカナ・ストライクス (タカラ)
RONDE~輪舞曲~ (アトラス)	街 (チュンソフト)
デビルサマナー ソウルハッカーズ (アトラス)	デッド オア アライブ (テクモ)
プリンセスクラウン (アトラス)	クロス探偵物語 (ワークジャム)
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (エス・エヌ・ケイ)	仙窟活龍大戦 カオスシード (ネバーランドカンパニー)
七ツ風の島物語 (エニックス)	テクストート・ルド ~アルカナ戦記~ (バイ)
忍ペンまん丸 (エニックス)	サターンボンバーマン ファイト!! (ハドソン)
センチメンタルグラフティ (NECインターチャネル)	銀河お嬢様伝説ユナ3 (ハドソン)
魔法学園ルナ (角川書店/ESP)	R?MJ The Mystery Hospital (バンダイ)
X-MEN VS. STREET FIGHTER(カプコン)	ジャングルパーク~サターン島~ (BMGジャパン)
グランディア (ゲームアーツ)	バブルシンフォニー (ピング)
実況パワフルプロ野球S (コナミ)	NOON(ヌーン) (マイクロキャビン)
反射でスパーク! (ジーク)	

※ビデオ出展

今週のデジタルサーカスは? 福岡 キャナルシティ博多

10月25・26日

第1回目の開催地は福岡ジョイポリスでおなじみのキャナルシティ博多。中央のキャナル(運河)を囲むように建つ6つのビルで構成され、延床面積は東京ドームの約5倍。この中には、美しい景色とおいしい食事がいっぱい。それにこのイベントと、今週末は大満足だね。

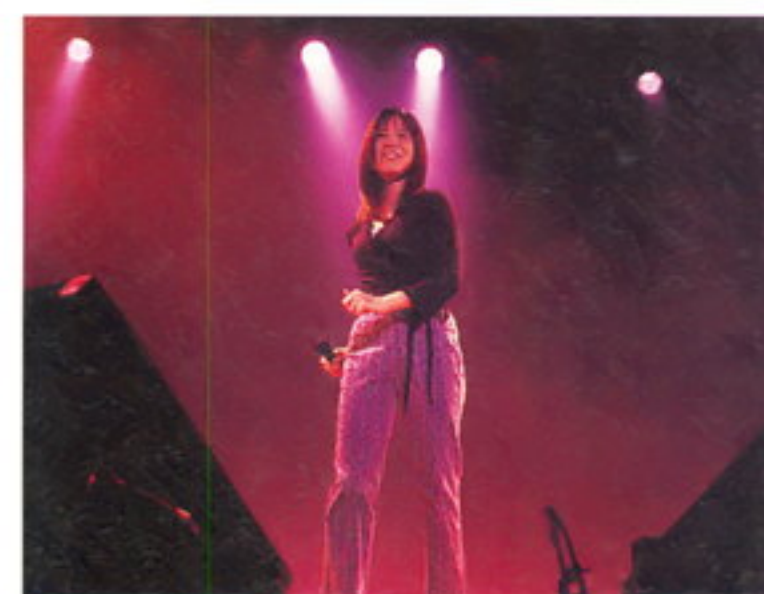
住所:福岡県福岡市博多区住吉1丁目2-22
電車:JR博多駅より徒歩10分、地下鉄中洲川端駅より徒歩10分、祇園駅より徒歩7分

PRESENT PHSにサターンのキャラが!? 超レアピッチをどーんと50名に!

この商品は、京セラ製のPS-601。写真と商品は異なる場合があります。

今、キャラクターもののPHSが大人気! なんとサターンの人気キャラクターのPHSも登場。今回光通信より合計50名にプレゼントされるのは「ソニック」「機動戦艦ナデシコ」「スレイヤーズ」の3種類。ハガキに住所、氏名、電話番号と欲しい機種を第1~3希望まで記入し、東京都豊島区西池袋2-41-8 IOBビル5F (株)光通信「PHSプレゼント セガサターンマガジン係」まで。11月15日必着。当たると申し込み用紙が返送される。契約事務手数料(2,700円)、月々の基本使用料、通話料は自分持ちだけど、まだ未発売のレアものだけに。手に入れておいて損はないはず! 問い合わせ先■TEL:03-5951-1164

EVENT 桜が全国を回って絶対にみんなを「MAKE YOU SMILE」させるんだから!

人気声優、丹下桜のホールイベントツアー「MAKE YOU SMILE TOUR」が10月4日の埼玉・岩槻を皮切りに全国5カ所で行われた。イベントは、歌とMCだけのシンプルな構成で、彼女の魅力がいっぱいに凝縮された内容。アルバムの曲にまつわるエピソードなども語られた。10月10日の東京・豊島公会堂では生演奏をバックに、名曲「MAKE YOU SMILE」など全10曲を披露。「いつだって笑顔がわたしの原動力!」のアルバムコピーどおり、“桜さん”とファンが笑顔で幸せな時間を共有することができた。

2ndアルバムと1st写真集も好評発売中。彼女の魅力でみんなも壊れてみよう!

ゲムドラナイトのイベントに行ける!■11月19日に発売される人気ラジオ番組のCD版「子安・氷上のゲムドラナイトON CD」(11月19日発売、価格2,548円)の発売を記念し、11月22日赤坂・TBSホールにてイベントを開催。そこで、このイベントに300名をご招待。必ず往復ハガキで住所、氏名、年齢、電話番号、返信用ハガキにも住所、氏名を明記のうえ、〒107-06 TBSラジオ「子安・氷上のゲムドラナイト」公開イベント セガサターンマガジン係まで。締め切りは11月12日必着。希望者は急げ!

今年もやってくる、クリスマス そうだ！ ぷよケーキを買おう。

NEWS

10月24日から恒例のクリスマスぷよケーキが受付開始（12月16日まで）。今年は電話受付のみ（0120-82-4243）。ケーキキット（3,500円）とおまけ付きのファミリーセット（4,500円）の２種類があり、直径18cmのスポンジケーキに、生クリームがたっぷりのった豪華さだ。ケーキが届くのは12月20日～24日の間。さらに、先着1,000名には全長12cmのサンタカーバンクルまで当たる。嬉しすぎる！

お父さんと一緒に電車の運転にチャレンジ！ 「電車でGO!」が鉄道フェスティバル会場に

EVENT

10月14日は「鉄道の日」。これを記念した「第４回鉄道フェスティバル」が10月10日～12日に、東京・日比谷公園で開催された。ＪＲをはじめとする鉄道会社・協賛社によるブースが並ぶ中、今年はタイトーも「電車でGO！」を出展。電車を本格的に運転できるとあって、鉄道ファン親子が長い列を作ってゲームを楽しんでいた。また、イベントタイムに元ベテラン運転手さんとゲームの鉄人対決もあり、ギャラリーを沸かせた。

最新技術や模型なども展示。鉄道ブームがついにやってくるのか!?

「第3回元気イメージガールコンテスト」 グランプリは小学6年生の加藤夏希さんに！

NEWS

ゲーム制作メーカーの元気の第３代イメージガールが決定した。応募総数4,728名という超難関を突破して最終選考に残ったのは６名。本誌編集長も審査員を務めた最終オーディションで見事グランプリに輝いたのは、秋田県出身の12歳の少女、加藤夏希ちゃんだ。今後はゲームショウなど、さまざまなイベントで会えるかも！

準グランプリは大人の魅力（!?）で平山舞美・優美の双子姉妹が獲得。

とうとうサイン会までやっちゃいます♡ ソフトバンクの「ミニスカ」ファンブック

EVENT

「出動！ミニスカポリス」のファンブックが弊社から好評発売中だ。これに感謝して３代目ポリス吉永千夏と美翔芽里によるサイン会を11月１日の17:30から、芳林堂書店津田沼店（パルコ津田沼店内）で開催。来てね。

２人に加え、七森美江の３人が見事なボディを披露してくれているファンブック。ミニゲーム攻略もバッチリ。1,800円（税別）。

今度はUFOでやってきた“宇宙人”！ 刺激的な“電波”と愛あるお世話で大喜び

GOODS

「たまごっち」の大ブームを巻き起こしたバンダイが、携帯電話やPHSの受信を知らせてくれる新型携帯ツール「ウエーブユーフォー」を10月29日に発売する。

このUFOの中に住んでいるのは“デンパ星人”。この宇宙人は携帯やPHSの発信する電波を敏感にキャッチしてお知らせ。しかも何度か電波を受けるとさまざまな姿に変身するので、目が離せない。さらに空気の汚れや空腹に弱いので、心を込めたお世話が大切だ。ごきげんをとるために、ときにはジャンケンやスロットゲームで遊んであげよう。お世話が足りなくて、仮死状態になったときも、電波をキャッチすると……。定価は時計機能付きでなんと2,980円。

今回、「ウエーブユーフォー」をサタマガの読者10名に特別プレゼント。「宇宙人への愛のメッセージ」を必ず書き、欄外の必要事項を参照のうえ応募しよう。

ウエーブユーフォー

ホワイト、シルバー、ピンク、イエローの４色。携帯電話関連グッズ売場でも会える！

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは11月６日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

EVENT

いよいよ、あのソフトがサタコレに！ 発売記念、ナイマンコンサートにご招待

いよいよ12月18日に「エネミー・ゼロ」がサタコレとして登場だ。これを記念し、本作の音楽を担当したマイケル・ナイマン氏のバンドコンサートに、協賛のワープが1組2名を招待してくれる。日時は11月13日、14日、開場・18：30、開演・19：00。場所は渋谷・Bunkamuraオーチャードホールだ。招待希望者は、右のあて先まで急げ！

あて先は、〒107 東京都港区北青山2-12-28 青山ビル4F 株式会社ワープ「マイケル・ナイマン」チケット係まで。不明な点は、03-3408-9920へ（土日祝を除く、平日13:00～17:00）。なお、コンサートのチケットはチケットぴあ、チケットセゾンなどでも、好評発売中。

PRESENT

広末カレンダー 3名にプレゼントだ

歌にドラマにと大活躍の広末涼子。彼女の大ブレイクのきっかけとも言われるのがNTTドコモのテレビCF。そのドコモから'98年版広末涼子カレンダーが登場。これをサタマガ読者3名にもプレゼントだ。'97年度版もかなりプレミアがついたこのカレンダー。彼女の感性を前面に押し出し、“Natural Sensitivity／ナチュラルな感受性”をコンセプトにした非売品だ。編集部に応募して見事当たれば、来年は笑顔の広末と同じ部屋で過ごせる！

NEWS

カーバンクルガールとなってコンパイルをサポートしよう

「カーバンクルガールズ」になれば、イベント・テレビ・雑誌と各方面での活躍が期待される。

コンパイルのキャンペーンガールやレースクイーンとしてもおなじみのカーバンクルガールズ。彼女達の新メンバーを今年も大募集。第一次の書類選考と第二次の面接選考をクリアしたら、12月5日に行われる公開オーディションに挑むことになる。興味のある人、自信のある人は欄外の応募方法をよく読んでチャレンジしてみては？

SOFT

あのロボット超大作が蘇る「ゼオライマー」をLD化!!

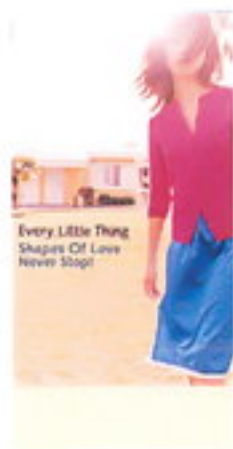
ハウドラゴンの紋章が箔押しされたBOXの中には、本編を収録した2枚のLDと、インタビューや未公開資料満載の解説書などが入っている。

'90年に制作されたOVA「冥王計画ゼオライマー」。この超ロボット巨編がLD-BOXとなって、10月29日に東芝EMIより発売。その名も「冥王計画ゼオライマー コンプリートコレクション」（価格16,500円）。初回限定BOXには、特典としてサントラCD、トレーディングカード、ポスターまでついてくる。これはもう買うしかない!!

プリズム
亜波根綾乃
パイオニアLDC／1,020円

発売中

アーティストである16歳の彼女の4作目のシングルは自ら作詞、作曲を手がけている。せつない想いを詞にのせ、優しく歌い上げたバラード。

Shapes Of Love
Every Little Thing
エイベックス／1,020円

発売中

通算6枚目のシングルはアップテンポで軽快な音楽と、口ずさみやすさが両立した曲。テレビ朝日のドラマ「研修医なな子」の主題歌だ。

sun
太陽の塔
アルファミュージック／3,059円

発売中

関西出身のロックバンド「太陽の塔」。彼らが今まであまり歌っていなかったラブソングがメイン。アコースティックギターがいい味を出している。

HOME GROWN
HOUND DOG
イーストウェスト・ジャパン／3,873円（2枚組）

10・25発売

スーパーバンド“HOUND DOG”が待望のベストアルバムをリリース。2枚組CDに23曲もの名曲が収められている。初回限定は小冊子、ボックスセット。

WALKING IN THE RHYTHM
フィッシュマンズ
ポリドール／1,325円

発売中

アルバム「宇宙 日本 世田谷」の中からチョイスした曲をプロデューサー“ZAK”がリミックス・アレンジ。民族音楽を彷彿とさせるマキシ・シングルだ。

ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE ～ZUNTATA
ZUNTATAレコード／2,429円

発売中

去る8/31、タイトーサウンドチーム『ZUNTATA』が3年ぶりに行ったライブがアルバムになって登場する。これを聴けばその模様や熱意が伝わってくる。

君だけを見つめてる
Last Scene～言葉にできない～
イーストウェスト・ジャパン／2,548円

10・25発売

週刊ヤングジャンプで連載されたコミックのヒロイン別ドラマCDの完結編。初回特典やシリーズ購入特典も。キャストの豪華声優陣にも要注目！

央華封神
ユーメックス／2,039円

10・29発売

摩訶不思議な国『央華』へ迷い込んだヒロインが活躍するCDドラマ「央華封神」の後編が発売。主題歌も挿入され、本では味わえない物語が魅力。

「'98カーバンクルガールズ」応募必要事項■応募は18歳（高卒）以上25歳までの女性に限ります。撮影から8カ月以内の顔・水着の全身写真（カラー・サービス版、裏面に氏名を記入）を各1枚と、住所、電話番号、学歴、職歴、特技、ライセンス、サイズ（身長・体重・シューズ・服・スリーサイズ）、それに何を見て募集を知ったかを明記した履歴書を同封のうえ、〒150 東京都渋谷区神宮前3-26-10 カブラギルギ202「'98カーバンクルガールズオーディション事務局」まで（11月14日必着）。問い合わせ：バドクリエイト内／担当・塩田・工藤（03-5414-7036）。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

最近停滞気味の格闘ゲームで久々にユーザー騒然となった「デッド オア アライブ」。初回受注が少なかったせいもあって、初日から入手困難に。限定版を手にした人はラッキー?

1位 NEW SOFT デッド オア アライブ
テクモ/'97年10月9日発売/5,800円/対戦格闘

推定週間販売本数 8万4761本
推定累計本数 8万4761本

アーケードの話題作が好セールスで首位に。オリジナルコスチュームなどオマケ要素も満載で、買い得度◎!

2位 前回1位 スーパーロボット大戦F
バンプレスト/'97年9月25日発売/6,800円/S・RPG

推定週間販売本数 1万9715本
推定累計本数 39万9609本

ワキ役にいたるまで、フル音声になった今作。BGMと共に、なつかしさも甦る? 今週も好調な売れ行きだ。

3位 前回5位 プロ野球 グレイテストナイン'97 メークミラクル
セガ/'97年9月25日発売/5,800円/SPT

推定週間販売本数 1万5543本
推定累計本数 5万6583本

前作から導入のロックオンシステムなど、投打システムに変更が加わりよりパワーアップ! 見どころ多し。

4位 前回4位 桃太郎道中記
ハドソン/'97年9月25日発売/6,800円/TAB

推定週間販売本数 1万1908本
推定累計本数 9万2307本

4人同時プレイも可能なので、家族みんなで楽しめるぞ。全国を駆け巡ろう!!

5位 NEW SOFT あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED
アスク講談社/'97年10月9日発売/5,800円/対戦格闘

推定週間販売本数 9536本
推定累計本数 9536本

初心者でも必殺技の出せる爽快感がいいね。11人の中から誰を選ぶか迷うね!

6位 NEW SOFT デザエモン2 (DEZA2)
アテナ/'97年10月9日発売/5,800円/ETC(マウス、FDD、タップ対応)

推定週間販売本数 8544本
推定累計本数 8544本

希望の多かった横シューティングが作成可能に。初心者にも簡単なシステム搭載。

7位 前回2位 きゃんきゃんバニー・エクストラ
キッド/'97年10月2日発売/6,800円/ADV(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 7960本
推定累計本数 3万5540本

シリーズを通してのファン多し。追加シナリオにフル音声とファンサービス満点!

8位 前回3位 サムライスピリッツ天草降臨
SNK/'97年10月2日発売/5,800円(通常版)7,800円(お買い得セット)/対戦格闘(拡張RAM対応)

推定週間販売本数 7843本
推定累計本数 3万0200本

選んだキャラで、物語の流れも変わってくる。剣術アクションを堪能しよう!

9位 前回10位 ストリートファイターコレクション
カプコン/'97年9月18日発売/5,800円(CD2枚組)/対戦格闘

推定週間販売本数 5078本
推定累計本数 7万8603本

本誌で「ZERO2'」でタイムアタックコンテストを開催中だ。腕試しに参加しては?

10位 前回9位 ウイニングポスト2 ファイナル'97
光栄/'97年10月2日発売/6,800円/SLG

推定週間販売本数 4227本
推定累計本数 1万1915本

馬主となったからには、やっぱり三冠馬を持ちたいもの。最強の馬を育てよう!

順位	前回	タイトル	メーカー/発売日/価格/ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	前回7位	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	ダイキ/'97年10月2日発売/4,800円/PUZ(18歳以上推奨)	3174本	1万3404本
12位	前回8位	御意見無用 -Anarcy in the NIPPON-	ケイエスエス/'97年10月2日発売/5,800円/対戦格闘	2856本	1万2644本
13位	前回6位	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ/'97年9月25日発売/4,800円/ETC	2628本	8万7532本
14位	NEW SOFT	Tactics Formula	セガ・アキ/'97年10月9日発売/5,800円/TAB(マルチターミナル6、FDD対応)	2543本	2543本
15位	前回12位	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	バンダイ/'97年9月25日発売/6,800円/SHT	2095本	2万0427本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は10月6日〜10月12日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

そろそろサターンも3年目になって、移植されるものは移植されたという雰囲気もあるかな？ 残されたのはスクウェアものや一部のアーケードもの等。新作アーケードに期待？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	273
2	12	Dの食卓2	ワープ 機種未定	148
3	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	145
4	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	135
5	4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	129
6	7	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	95
7	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	94
8	11	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	91
9	17	ブレスオブファイアIII	カプコン プレイステーション	88
10	15	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	85
11	13	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	75
12	27	ポケットファイター	カプコン ビデオゲーム	72
13	20	ラングリッサー1&2	メサイヤ メガドライブ他	66
14	6	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	64
15	9	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	63
16	14	スカッドレース PLUS	セガ ビデオゲーム	60
17	3	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	57
18	10	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	50
19	27	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC他	41
20	29	Gダライアス	タイトー ビデオゲーム	35

23 アームドポリスバトライダー

「蒼穹紅蓮隊」を制作したライジング期待の最新作が早くも移植希望に。気が早いぜ(笑)。

実現度 ?%

26 スーパーリアル麻雀P7

シリーズ初のストーリー選択システム。それぞれ物語をクリアして秘密の映像を見よう！

実現度 70%?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

ガンシューティングとして、最近のヒットは、やっぱり「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。半年以上の好インカムを楽々クリアし、まだまだいけそう。ゲームはアイデアしだいだよね。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3 tb	セガ	55784
2	2	鉄拳3	ナムコ	14324
3	3	バーチャストライカー2	セガ	12071
4	4	ヴァンパイア セイヴァー2	カプコン	10476
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	6093
6	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	4473
7	6	スカッドレース PLUS	セガ	4223
8	8	ポケットファイター	カプコン	4120
9	9	ロスト・ワールド	セガ	3524
10	10	マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター	カプコン	3412
11	7	ファイナルハロン	ナムコ	3075
12	12	トップスケーター	セガ	3010
13	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	2113
14	15	サイドバイサイド2	タイトー	1423
15	16	オーバーレブ	ジャレコ	1192

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

17位 前回19位 **ファイティング武術**

コナミ／稼働中／対戦格闘／COBRA基板

闘うほどに成長する!

最新基板「COBRA」を使用し、ハイクオリティな画面と滑らかな動きを実現。闘うごとにCPUが学習し成長するAI機能を搭載しているので、同じ戦法は2度通用しない。臨機応変な戦法が必要となってくるぞ。「ベストプレイヤーAI対戦モード」では、頂点の使い手と夢のAI対戦が可能だ。

OTHER GAMES!

8 ポケットファイター

チビでも使える技は同じ。お気に入りのキャラで遊びたおせ！

15 オーバーレブ

土屋圭市監修のドライブゲームだ。通信対戦も可能になったぞ。

SEGASATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

年末に向けて、毎週のように注目のソフトが発売されていく中、強いのは「サクラ２」「グランディア」「スパロボF完結編」の３強。ここのランキングも年明けには大幅に変わりそう？

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年新春予定／価格未定／ドラマチックアドベンチャー

429 POINTS

開発進行度 ？%

新情報はしばし待て

新キャラやシステムなどはショウ会場などで発表されたけど、気になるストーリーはまだ明かされていない……。これからも情報は余さず伝えていくぞ。乞うご期待!!

2位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ／12月18日発売予定／7,800円(CD-ROM2枚組)／RPG

347 POINTS

開発進行度 82%

予約キャンペーンもあるぞ

開発作業たけなわ、久しぶりに新情報をまとめてゲットできた「グランディア」。P102からの記事に注目！ 予約キャンペーン豪華プレゼントもお見逃しなく!!

3位 前回4位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／今冬発売予定／価格未定／S・RPG

325 POINTS

開発進行度 20%

※画面は「スーパーロボット大戦F」のものです

早くプレイしたいね！

「F」の発売から1カ月。早くも完結編の完成を待つ声や、期待が高まっているね。P138からのBAN'PRESTOでは前号に続き、開発者座談会を掲載。現場の生の声を聞け!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

25位 前回35位 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

イマディオ／12月11日発売／5,800円／育成シミュレーション

103 POINTS

開発進行度 80%

メッセージシステムだ!!

サターン版では、内蔵の時計機能を使ったメッセージシステムが付いたぞ。ストーリーにどんな形で生きるのか楽しみだね。詳しくはP54に！

29位 前回19位 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

セガ／11月27日発売予定／5,800円／レース(ハンドル、マルコン対応)

96 POINTS

開発進行度 100%

マスターアップ間近！

サウンドトラックが発売になったけど、聴いた人はいるかな？ 初回版は体験版付きで、初級コースを試せるぞ。気になる特報はP40からだ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／発売日未定	263
5	7	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	254
6	8	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／11月27日	237
7	3	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／11月予定	234
8	6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ／12月4日	222
9	9	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／11月13日	196
10	新	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／来春予定	189
11	10	シャイニング・フォースⅢ シナリオ1～王都の巨神	セガ／12月11日	182
12	11	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／1月29日	177
13	17	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ／11月13日	149
14	28	プリンセスクラウン	アトラス／12月予定	141
15	13	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／'98年2月予定	138
16	15	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	136
17	12	バイオハザード2	カプコン／発売日未定	132
18	18	バーニング レンジャー	セガ／今冬予定	131
19	27	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	セガ／11月20日	124
20	20	スレイヤーズろいやる2（仮）	角川書店・ESP／発売日未定	123
21	24	ソニック R	セガ／12月4日	122
21	23	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	118
23	14	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	108
24	21	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月予定	106
25	35	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ／12月11日	103
26	31	魔導物語	コンパイル／発売日未定	100
27	26	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス／11月27日	97
27	22	プロ野球チームもつくろう！	セガ／12月28日	97
29	19	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／11月27日	96
30	38	ダービースタリオン（仮）	アスキー／発売日未定	91

OTHER CHECK! COMING SOON!!

10 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

隠しキャラの存在も次々と明らかに。最強チームでプレイ！

14 プリンセスクラウン

使用できるキャラは4人。それぞれの物語が気になるよね。

※上のデータのポイントは10月24日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGASATURN

週刊 セガサターン 読者レース Vol.73

ALL SOFT READERS CHECK!

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票で、リアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週「スーパーロボット大戦F」と「怒首領蜂」との首位争いがさらに過熱。一部で大きな変動もチラホラあるぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票者が集まった時点で掲載させていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは10月30日当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA

10月24日現在発売済みサターンソフト総本数:763本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.5737
2	2	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.5116
3	159	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.4285
4	3	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.3989
5	5	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	ADV	9.3645
6	6	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.364
7	9	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3263
8	11	サンダーフォースV〈通常版/スペシャルパック〉	SHT	9.318
9	4	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.3133
10	7	シルエット ミラージュ	ACT	9.3093
11	8	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3074
12	10	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2768
13	12	バーチャファイター2	ACT	9.2603
14	13	ポリスノーツ	ADV	9.2551
15	14	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2534
16	15	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2491
17	16	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2471
18	17	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2328
19	18	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2276
20	19	ゲーム天国〈通常版/極楽パック〉	SHT	9.2178
21	20	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1911
22	22	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.1772
23	21	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ〉	SLG	9.1681
24	24	だいな♥あいらん	ADV	9.1558
25	23	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.1527
26	43	森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」	ETC	9.1428
27	25	レイヤーセクション	SHT	9.136
28	26	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1226
29	27	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1185
30	29	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1118
31	32	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1042
32	30	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号!〜	PUZ	9.1032
33	28	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	9.0996
34	34	BULK SLASH	SHT	9.0847
35	33	花組対戦コラムス	PUZ	9.0741
36	31	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ADV	9.0517
37	42	悠久幻想曲	RPG	9.0351
38	37	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0266
39	69	ストリートファイターコレクション	ACT	9.0212
40	38	バーチャファイター	ACT	9.0197
41	35	バイオハザード	ADV	9.0184
42	36	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.0181
43	39	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0101
44	40	ソニックジャム	ACT	9.0094
45	41	ワールド アドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.0073
46	44	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.991
47	46	タクティクス オウガ	RPG	8.9825
48	45	エターナルメロディ	SLG	8.981
49	48	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.9803
50	53	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.9736
51	47	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9687
52	49	プリンセスメーカー2	SLG	8.9684
53	50	バーチャコップ	SHT	8.9677
54	52	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9653
55	51	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9628
56	55	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9438
57	56	ダライアス外伝	SHT	8.9426
58	54	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.9416
59	57	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9299
60	66	アルバムクラブ〜胸キュンセントポーリア女学院〜	ETC	8.9285
61	59	ワイアラエの奇蹟−Extra 36 Holes−	SLG	8.923
62	60	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.923
63	58	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8888
64	62	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8806
65	新	桃太郎道中記	TAB	8.8666
66	67	戦国ブレード	SHT	8.8548
67	64	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8516
68	65	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8441
69	61	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.8333
70	68	三國志V	SLG	8.8255
71	70	バーチャル競艇	SPT	8.8235
72	71	サイバーボッツ−フルメタルマッドネス−〈通常版/超限定版〉	ACT	8.793
73	75	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.7794
74	72	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7792
75	74	パンツァードラグーン	SHT	8.7698
76	77	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7661
77	78	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	ACT	8.7655
78	76	バーチャコップ2	SHT	8.7641
79	73	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	SLG	8.7637
80	79	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7385
81	86	マリカ〜真実の世界〜	RPG	8.7285
82	82	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7265
83	80	ストライカーズ1945	SHT	8.7186
84	63	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.7166
85	81	信長の野望・天翔記	SLG	8.7145
86	新	サムライスピリッツ 天草降臨〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.7142
87	84	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7104
88	85	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.7083
89	87	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	ADV	8.7039
90	93	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6875
91	91	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6848
92	110	サターンミュージックスクール〈通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.6829
93	88	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6813
94	89	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.68
95	92	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6798
96	83	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.6797
97	99	天地無用! 連鎖必要	PUZ	8.679
98	90	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6774
99	94	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.6666
100	95	シーバス・フィッシング2	SLG	8.65
101	96	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6442
102	97	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.643
103	98	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6409
104	100	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6176
105	101	デイトナUSA	RAC	8.6142
106	105	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6113
107	103	メタルブラック	SHT	8.6111
108	106	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6103
109	108	ハイパーデュエル	SHT	8.5967
110	107	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5938
111	102	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.5882
112	109	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5872
113	113	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5846
114	111	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.5833
115	116	紫炎龍	SHT	8.5789
116	115	大航海時代II	SLG+RPG	8.5769
117	新	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.5714
118	104	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.57
119	114	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5697
120	112	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5687
121	119	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.5664
122	117	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.5652
123	118	ドラゴンフォース	SLG	8.5634
124	120	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	SHT	8.5619
125	125	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.553
126	122	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5416
127	121	THOR〜精霊王紀伝〜	A•RPG	8.5391
128	123	パズルボブル3	PUZ	8.5192
129	124	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.5161
130	126	ストリートファイターZERO	ACT	8.5011
131	127	エネミー・ゼロ	MOV	8.4983
132	129	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.497
133	133	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	8.4885
134	130	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4804
135	132	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4725
136	131	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4686
137	134	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4589
138	136	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4516
139	137	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4375
140	135	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.4361
141	139	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4231
142	138	デカスリート	SPT	8.4149
143	143	実況おしゃべりパロディウス〜FOREVER WITH ME〜	SHT	8.4019
144	141	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4013
145	147	世界の車窓から[I]スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	ETC	8.4
146	142	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.3945
147	148	バトルバ	RAC	8.3909
148	145	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3877
149	161	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.3846
150	146	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜〈通常版/限定版〉	SLG	8.3741
151	153	重装機兵レイノス2	ACT	8.3675
152	149	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3636
153	150	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3631
154	155	アンジェリークSpecial	SLG	8.3609
155	151	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3607
156	152	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
157	154	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.3541
158	156	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3478
159	157	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3398
160	160	BATSUGUN	SHT	8.3394
161	158	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3378
162	140	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.3225
163	162	太閤立志伝II	SLG	8.3214
164	164	グレイテストナイン'96	SPT	8.3176
165	165	モンスタースライダー	PUZ	8.3076
166	163	DX人生ゲームII	TAB	8.3043
167	166	パズルボブル2X	PUZ	8.2987
168	167	コマンド&コンカー	SLG	8.2962

オッズ表サターンA寸評

さらにオッズが上昇! 上位3本は熾烈な首位争いを展開!!

先週「怒首領蜂」の急進を押さえ、初登場1位をかろうじて獲得した「スーパーロボット大戦F」。一部では、今週早くも首位の座を明け渡すか?と危ぶまれたが、見事オッズを上昇させ首位をキープ。だが、「怒首領蜂」だけでなく、「ゼルドナーシルト」もオッズを急上昇で猛追中。来週さらに過熱!!

久々の大ヒット作「スパロボF」は1位確保。

さらにオッズを上昇して追撃『怒首領蜂』。

「ゼルドナー」はなんと156本ゴボウ抜き!

今週は、「ゼルドナーシルト」に荒らされた感じの強いオッズ表Aだが、他でも各所で一進一退の攻防が展開中。かつて1位の座にいた「サンダーフォースV」がやや上昇機運の他、「DESIRE」は4位から9位へ後退。「ストコレ」の上昇も注目。

ベスト10内に返り咲き「T・フォースV」。

かつて1位の「デザイア」も今週9位へ後退。

【いやぁ……】「たいっちょー。……ねぇねぇ。たいちょう……」「……ナニよ、ハチ? いつもと違うその猫なで声は?」「ボクの『デス●リムゾン』と隊長がテ●モ様からもらった『デッド オア アライブ限定版』と換えっコません?」「なにっ! デス様とぉっ? ………………」「……どうスカ?」「(ガンッ)ふー、あやうく騙されるとこじゃったワイ。ま、品切れソフトが出る元気さがサターンにはまだあったってことはいいことよ。でももう少し問屋さんも売れセンの読みぐらいしっかりしてくれんと……」「……たいちょう〜、げんていばぁ〜ん……」「ハチよ、限定版いうても、そんなに気張るほどのものでもないて……。心配すなって」「たぁ〜いちょ〜……」「さ、次々……」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
169	168	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.2937
170	171	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2702
171	172	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2666
172	169	ラストブロンクス	ACT	8.2656
173	144	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.2631
174	170	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2631
175	128	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	ACT	8.2
176	176	スナッチャー	ADV	8.2518
177	173	LULU	ETC	8.25
178	175	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2489
179	177	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.238
180	178	マジカルドロップ2	PUZ	8.2363
181	179	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2321
182	182	Wizards' Harmony	SLG	8.2261
183	180	機動戦士ガンダム	SHT	8.2248
184	184	スレイヤーズろいやる	RPG	8.2165
185	183	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2142
186	181	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2115
187	185	アースワームジム2	ACT	8.2
188	186	ディスクワールド	ADV	8.2
189	187	サターンボンバーマン	ACT	8.1844
190	188	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1773
191	189	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1761
192	190	ガンバード	SHT	8.1643
193	191	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.1538
194	218	南方珀堂登場	ADV	8.1538
195	196	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.153
196	192	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.149
197	193	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1487
198	194	ダイナマイト刑事	ACT	8.1354
199	195	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.1351
200	197	三國志英傑伝	SLG	8.1298
201	199	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1256
202	201	将棋まつり	TAB	8.1219
203	202	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1193
204	174	ファンタステップ	ADV	8.1176
205	205	古伝降霊術 百物語	ETC	8.1176
206	203	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.1144
207	206	提督の決断Ⅲ	SLG	8.1111
208	207	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1043
209	208	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.0974
210	209	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0961
211	210	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.096
212	204	ダークセイバー	A•RPG	8.0957
213	211	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.0873
214	212	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	8.081
215	198	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.0769
216	235	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	8.0666
217	200	優駿クラシックロード	SLG	8.0652
218	213	MYST	ADV	8.0575
219	214	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.054
220	215	ブラストウインド	SHT	8.0535
221	216	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	8.0526
222	217	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	8.0347
223	221	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.0113
224	220	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0
225	222	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.9891
226	223	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.9866
227	224	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9863
228	219	新テーマパーク	SLG	7.9858
229	225	F-1 Live Information	RAC	7.9749
230	226	プロ麻雀 極S	TAB	7.9748
231	232	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.9743
232	227	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
233	228	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.9677
234	230	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
235	231	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9626
236	229	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.9518
237	233	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.931
238	234	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9285
239	238	エーベルージュ	SLG	7.9166
240	237	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9148
241	239	フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.9
242	240	The Tower	SLG	7.8852
243	241	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.88
244	242	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.862
245	236	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	7.8571
246	243	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8421
247	244	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8341
248	245	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.8333
249	246	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.81
250	247	三國志Ⅳ	SLG	7.8068
251	新	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8
252	250	大運動会	SLG	7.7946
253	248	パップ・ブリーダー	SLG	7.791
254	280	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.7857
255	249	GAME WARE VOL.4	ETC	7.7848
256	253	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7804
257	251	エリア51	SHT	7.7777
258	255	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.7777
259	252	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.7761
260	254	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7695
261	256	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7619
262	257	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.7619
263	258	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.761
264	259	ビクトリーゴール	SPT	7.758
265	260	ウイニングポスト2	SLG	7.7573
266	261	DX人生ゲーム	TAB	7.7439
267	263	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.726
268	264	Dの食卓	ADV	7.718
269	265	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
270	266	セクシーパロディウス	SHT	7.6947
271	267	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6909
272	269	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6856
273	275	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.6811
274	268	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6739
275	270	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
276	新	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.6666
277	273	ROBO・PIT	ACT	7.6571
278	271	ぷよぷよ通	PUZ	7.6516
279	272	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6464
280	309	冒険活劇モノモノ	RPG	7.6428
281	274	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
282	276	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.6333

◎新着本命馬紹介　定番ソフトはオッズも安定？　好きなら買いか？

65着 NEW SOFT 桃太郎道中記

ハドソン／'97・9・25
6,800円／TAB

全投票平均点 8.8666
本誌の平均点 7.33

たとえ99年でも、テンポよくサクサク、プレイできる。人を邪魔する楽しさは、相変わらずグッド。カードも充実してるので、それをどう使うか駆け引きが楽しい。(千葉県・今井洋祐・16歳) 音声OFF機能を付けてほしかった。でも、デーモン小暮のボンビー大魔王は最高！(大阪府・松井秀典・21歳) シリーズの安定感がある。それに全体的にパワーアップもしている。でも、1マスの移動が遅くてイライラした。(千葉県・帆刈渉・16歳) 相変わらず面白い。前作より簡単になった気がするのが気にかかるが、マップが広くなったのは◎。(神奈川県・畑山正人・17歳) 舞台設定が江戸時代に変わったという点以外は、何の変哲もない「桃電」。新しいモノを求めている人には、まったくオススメできないが、これまでのシリーズで培ってきた完成度があるので安心してプレイすることはできる。ボンビー大魔王の炸裂し具合なんて最高だけど、それだけでも う1本買う気にはなれない。サターンやPSで、またはこれまでに1度もまだ買っていないという人には、ちょうどいいかも。(静岡県・高島一弘・23歳)

86着 NEW SOFT サムライスピリッツ 天草降臨

SNK／'97・10・2
5,800円(通常版)、7,800円(拡張RAM同梱版)／ACT

全投票平均点 8.7142
本誌の平均点 7.0

こんなに移植度の良い格闘ゲームは初めて。特にグラフィックの質が良い。アーケードと比べて、見劣りしない。それに読み込み時間も短縮されていて短いのに、さらにデモカットモードもついている。これほどものが拡張RAMで作れるのなら、4MRAMにも対応してほしかった。(埼玉県・清水貞明・16歳) 多少、大味な感じはするがハデな技や14連斬など、対戦しててスカッとする。一部のキャラを使うと処理落ちするが、プレイには支障がないので気にならない。(富山県・松田泰治・16歳) プラティクスモードや武器飛ばし必殺技がボタン1つで出せるなど、初心者でも安心して楽しめる。ロード時間も短い。(滋賀県・伊地知浩隆・19歳)

117着 NEW SOFT 全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

ダイキ／'97・10・2
4,800円(18歳以上推奨)／PUZ

全投票平均点 8.5769
本誌の平均点 7.0

広く浅くの内容ながら意外とパズルが楽しかったり、グラフィック集めにハマッたりと、非常にお手軽に遊べる作り。しかしグラフィックが他機種の流用となっているうえ、一部にストーリーとかみ合わないシーンがあるのは、やや手抜きが感じられる。でも、このシリーズのプロモーション的ソフトだと思えば、その役割は十分に果たしていると思う。(大阪府・小川明宏・25歳) 女の子もかわいいしパズルも面白いが、2択失敗→即ゲームオーバーとか、特定のパズルに行くまでの条件が厳しいADVパートが足かせになって、ストレスがたまりぎみ。ロード時間もやや長め。でも、ついやり続けてしまうパワーがある。(東京都・村山亨・25歳)

●新着単穴馬紹介　作り手のこだわりがにじみ出る単穴新作。さて評判は？

251着 NEW SOFT 御意見無用 ―Anarchy in the NIPPON―

KSS／'97・10・2
5,800円／ACT

全投票平均点 7.8
本誌の平均点 6.33

荒削りな部分が目立つが、包み隠さずVFを意識しているので、このゲームをプレイしたことがない人とでも、気軽に対戦できるのは良い。茂夫の動きは、バカゲーマニアも必見。(群馬県・関浩昭) もう少しスピード感があっても良いのでは？　また、キャラクターが格闘しているとは思えないほどカッコ悪いのはいただけない。(岡山県・相賀大・25歳) キャラクターは特にインパクトはないが、対戦は熱くなる。攻撃を読み、避ける。投げ技を読み、抜ける。しかし、あまりにもマニアックすぎるので、バーチャなどをやり込んでいる人でないと、あまり楽しめないかも。(東京都・井狩誠児・20歳) さすが、一流の格闘好きが作っただけあって、3D格闘のツボを押さえている。でも、入り込みすぎて、普通の人には入り込めないところもあるのはちょっと残念なところ。(高知県・江藤幸一・23歳)

276着 NEW SOFT パチスロ完全攻略 ～ユニコレ'97～

日本シスコン／'97・9・18
6,800円／TAB

全投票平均点 7.6666
本誌の平均点 6.66

何より、パチスロ実機が8機種も入っているのがうれしい。これを使って目押し、リール配列を勉強して実戦に挑んでみたい。特に「リプレイハズシモード」は、非常に使える。これで少なくとも、このソフトの代金くらいは軽く稼げるハズです(笑)。ただ、パチスロの研究にはもってこいなんだけど、そこでゲームとしてのプラスアルファがあるともっと良かった。次作があった時にはぜひ入れてほしい。(東京都・柏原聡・26歳)

506着 NEW SOFT タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ ドロンボー完璧版

バンプレスト／'97・9・25
5,800円／SHT

全投票平均点 6.0
本誌の平均点 7.0

はっきりいってシューティングゲームとして見ると、トホホな内容。だが、「今週のやまば～」「ポチっとな」といったキーワードや、あのフニャフニャした音楽などに思い出のある世代には、何か心を動かされるものがある。PS版で不満だった敵(＝本来の主人公達)の声が入っているのも良い。テレビ放送(orビデオ)を見ていた者達のために作られた、ある意味での(18＋？)歳以上推奨ソフト。(北海道・岩沢正明・26歳)

【大詰め大詰め……】「たいっちょー！たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「……んー……んー……」「？？」「できたっ!!」「…………たいちょう、ナニやってんすか？」「ぬはははははははは。次号特集はなかなかスゴイぞい。いろいろ今まで公開してなかったデータを大公開&大分析っ」「……ほう」「題して"特集・100万本の方程式"いくかっ？『グランディア』いくかっ!?『サクラ大戦2』。全ゲームメーカーの100万本ソフトを全公開っ!!　これがまた面白いんだわっ」「……ほう」「さらに、サターンソフト売上げランキング大公開っ(予定)」「……ほう」「そして、核心に迫る膨大な関係著名人インタビューッ！」「……面白そうデスねぇ」「次号サタマガはP.60からは必見ぢゃっ!!」「たいちょう……早いってば、ソレは……」「む？」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
283	277	エアーマネジメント'96	SLG	7.6296
284	279	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.625
285	278	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6236
286	285	ZORK I	ADV	7.6071
287	281	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.6
288	282	日灼けの想い出十姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
289	283	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5935
290	284	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
291	286	金沢将棋	TAB	7.5652
292	287	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
293	322	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	7.5555
294	288	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
295	289	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5454
296	290	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	7.5454
297	292	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5435
298	293	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.5416
299	291	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5391
300	294	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
301	334	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.5333
302	295	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
303	299	首都高バトル'97	RAC	7.5192
304	300	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.5166
305	296	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.5135
306	297	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5125
307	298	上海 万里の長城	PUZ	7.511
308	301	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5068
309	303	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5065
310	302	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5034
311	316	エイリアン トリロジー	SHT	7.4883
312	304	リグロード サーガ	RPG	7.4879
313	315	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.4864
314	305	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4814
315	306	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.4787
316	308	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4613
317	310	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4567
318	312	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4565
319	311	シムシティ2000	SLG	7.4557
320	307	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.4532
321	313	ウイニングポストEX	SLG	7.4501
322	314	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
323	320	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.4333
324	317	AMOK	SHT	7.4285
325	319	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
326	321	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
327	323	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.4054
328	324	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3809
329	325	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.3809
330	326	疾風魔法大作戦	SHT	7.377
331	327	スチームギア★マッシュ	ACT	7.3766
332	330	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3763
333	328	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.375
334	329	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
335	332	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
336	378	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.3636
337	338	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.3561
338	318	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3545
339	335	ゲックス	ACT	7.3529
340	333	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.346
341	336	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3349
342	337	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	7.3333
343	339	ザ・ホード	SLG	7.3275
344	340	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3225
345	341	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3181
346	262	皇龍三國演義	SLG	7.3125
347	342	テーマパーク	SLG	7.3102
348	352	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.309
349	345	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3047
350	344	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
351	346	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
352	347	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
353	348	ロードラッシュ	RAC	7.2807
354	355	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.28
355	350	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2666
356	351	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2666
357	331	昇龍三國演義	SLG	7.25
358	353	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
359	354	麻雀同級生Special（X指定）〈プレミアムパック／ソフト単品〉	TAB	7.2413
360	372	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2352
361	349	ステークスウィナー	ACT	7.2142
362	358	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.2037
363	359	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.2031
364	360	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1887
365	343	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1764
366	361	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.1694
367	362	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.1641
368	371	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	7.16
369	356	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.1578
370	357	Cubic Gallery	ETC	7.1578
371	364	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
372	363	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1542
373	376	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1449
374	365	神風拳	ACT	7.1428
375	366	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1407
376	367	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	7.1379
377	368	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1352
378	369	くるりんPA！	PUZ	7.1333
379	370	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1265
380	373	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.1217
381	375	マジカルホッパーズ	ACT	7.1081
382	377	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.1
383	380	m～君を伝えて～	SLG	7.0937
384	379	怪盗セイント・テール	ADV	7.0882
385	381	ソード＆ソーサリー	RPG	7.0712
386	382	風水先生	SLG	7.0689
387	383	水滸演武	ACT	7.0606
388	384	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.0545
389	385	サンダーホークII	SHT	7.0481
390	386	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.0454
391	387	もうぢゃ	PUZ	7.0434
392	374	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.0188
393	391	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
394	392	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0
395	393	ウルトラマン図鑑	ETC	7.0
396	394	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	7.0
397	388	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9948
398	389	銀河英雄伝説	SLG	6.983
399	400	激突甲子園	SPT	6.9736
400	395	GAME WARE Vol.5	ETC	6.9649
401	396	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9638
402	397	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9629
403	390	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.9615
404	408	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.96
405	399	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
406	401	ズープ	PUZ	6.9285
407	402	棒木将棋	TAB	6.9134
408	403	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.9126
409	398	GOTHA II ～天空の騎士～	SLG	6.8695
410	404	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8653
411	405	スカイターゲット	SHT	6.8613
412	406	永世名人II	TAB	6.8571
413	413	海底大戦争	SHT	6.8571
414	411	七つの秘館	ADV	6.8363
415	409	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.8333
416	410	GAME WARE VOL.3	ETC	6.8266
417	412	ゲームの達人	TAB	6.819
418	414	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.8108
419	415	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
420	416	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	6.8
421	417	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7924
422	418	シーバス・フィッシング	SLG	6.7906
423	407	卒業クロスワールド	ADV	6.7777
424	419	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7741
425	420	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.7733
426	421	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.7727
427	422	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
428	424	ムーンクレイドル	ADV	6.75
429	425	ナイトストライカーS	SHT	6.72
430	426	クリーチャーショック	SHT	6.6818
431	427	永世名人	TAB	6.6708
432	428	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
433	429	AI将棋	TAB	6.6585
434	430	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
435	423	WILLY WOMBAT	ACT	6.647
436	431	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
437	432	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
438	433	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
439	434	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6199
440	435	ダライアスII	SHT	6.6153
441	436	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6129
442	438	Body Special 264	PUZ	6.5833
443	439	三國志リターンズ	SLG	6.5789
444	440	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
445	441	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5744
446	442	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5704
447	446	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5458
448	443	ドゥーム	A•SHT	6.5454
449	444	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.5454
450	445	フィッシング甲子園	SPT	6.5454
451	447	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
452	437	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.5
453	448	BUG TOO!!	ACT	6.5
454	449	テトリスプラス	PUZ	6.5
455	450	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
456	451	裸兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.4666
457	452	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4477
458	454	ロックマンX 3	ACT	6.44
459	453	闘神伝S	ACT	6.4394
460	455	ゲームの達人 2	TAB	6.4285
461	457	闘神伝URA	ACT	6.4285
462	458	ブラックファイアー	SHT	6.4285
463	459	マジカルドロップ	PUZ	6.4
464	460	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.3836
465	462	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3529
466	461	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.3478
467	463	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.3451
468	464	アローン・イン・ザ・ダーク 2	ADV	6.3333
469	465	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
470	466	だいすき	ADV	6.3333
471	467	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
472	482	ピンボールグラフィティ	PIN	6.3333
473	468	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	6.3235
474	469	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3157
475	471	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3125
476	472	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3089
477	475	STREET RACER EXTRA	RAC	6.3043
478	473	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	6.3
479	476	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2547
480	470	爆れつハンター	ADV	6.2432
481	477	実戦麻雀	TAB	6.2307
482	474	逆鱗弾	SHT	6.2173
483	478	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.2105
484	479	TETRIS S	PUZ	6.2051
485	456	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.2
486	480	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
487	481	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
488	485	サイドポケット 3	TAB	6.1666
489	486	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1627
490	487	ホーンテッドカジノ	TAB	6.15
491	488	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.1463
492	490	湾岸デッドヒート	RAC	6.1449
493	491	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
494	492	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.1232
495	493	Race Drivin'	RAC	6.1225
496	489	D-XHIRD	ACT	6.12
497	494	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1117
498	484	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	6.1052
499	495	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
500	496	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1034
501	483	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.1
502	497	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
503	498	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0466
504	499	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0166
505	500	クライムウェーブ	RAC+SHT	6.0
506	新	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	6.0
507	501	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.9444
508	502	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.9411

【そ、そんな野望がッ】「たいっちょー！たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「んん？」「（ゴニョゴニョゴニョゴニョ……）」「な、なにぃーっ!! そんな野望があっ!!」「サタマガの野望、またまた発動ですかッ」「んー。まさにコロンブスの卵。考えようによっちゃあ、新しい分野の開拓にもなるな……うむ」「た、た、た、たいちょう、期待してまっせ」「発表はもうちょっと。しばし待てぃ！」

オッズ表サターンB・C寸評

今週はC表安定 B表のほうに要チェックソフト？

最大規模のソフトが集結する中堅のB・C表。今週はC表よりもB表のほうに変動多数。「ロックマンX 4」は29ランクダウン、「太平洋の嵐」は47ランクの大幅後退。また、「南方珀堂」は一転24ランクアップと巻き返し。「ファンタステップ」「冒険モノモノ」も要チェック。

29ランクダウン173位の「ロックマンX 4」。

「太平洋の嵐」は47ランク落として175位に。

24ランクアップと奮闘の「南方珀堂登場」。

オッズ表サターンD寸評

南の島に「大冒険」ブタを迎え撃つのはデスかそれとも……

猪突猛進、イノシシはブタの源流。というわけで今週3週連続最下位帝王の座で朝を迎えた「ブー」帝王（笑）。とぼけた外ヅラで歴代3大帝王をなめまくり。はたしてその余裕はどこまで続くのか？静かなるドン「デス」様を筆頭にブー包囲網形成中。次号アテナエクスクラメーション炸裂か（笑）!?

年末の新作を前に「大冒険」のアニキ頑張る？

デス様はピタリと動かず不動明王状態。

今週もとぼけて遊ぶブー帝王。1点爆走。

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
509	503	スペースインベーダー	SHT	5.9285
510	504	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
511	505	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
512	506	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
513	507	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
514	509	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
515	508	バーチャルカジノ	TAB	5.8518
516	514	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	5.8461
517	510	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8333
518	511	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
519	512	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
520	513	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.8
521	515	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
522	516	「占都物語」その I	ETC	5.75
523	517	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.7333
524	519	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
525	520	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.7222
526	521	アドヴァンスドV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.6969
527	523	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
528	524	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
529	518	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
530	525	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
531	522	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	5.575
532	527	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5567
533	528	ハイオクタン	RAC	5.5294
534	529	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.5106
535	530	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.5086
536	531	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.5
537	532	バーチャルオープンテニス	SPT	5.4457
538	526	戦略将棋	TAB	5.4375
539	534	クロックワークス	PUZ	5.4166
540	533	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.3879
541	535	ゲイルレーサー	RAC	5.3703
542	536	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.365
543	537	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
544	538	麻雀厳流島	TAB	5.258
545	539	Break Thru!	PUZ	5.25
546	540	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.244
547	544	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.2222
548	541	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.2083
549	542	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.2
550	543	サイベリア	SHT	5.1612
551	545	エアーズアドベンチャー	RPG	5.1397
552	546	TAMA	ACT	5.1336
553	547	シミュレーション・ズー	SLG	5.125
554	548	ダイダロス	SHT	5.0992
555	549	BREAK POINT	SPT	5.0
556	550	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	4.9642
557	551	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.9423
558	552	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
559	553	2TAX GOLD	QIZ	4.8823
560	554	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
561	555	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.8636
562	556	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.8571
563	557	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
564	558	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
565	559	球転界	PIN	4.7941
566	560	HORROR TOUR	ADV	4.7368
567	561	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
568	562	新海底軍艦	SLG	4.7272
569	563	3D Lemmings	PUZ	4.7272
570	564	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7241
571	566	FIFAサッカー'96	SPT	4.6666
572	565	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.6428
573	567	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
574	568	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5454
575	569	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.4705
576	570	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4235
577	571	キューブバトラー	PUZ	4.3333
578	573	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2903
579	574	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	4.2
580	575	北斗の拳	ADV	4.1838
581	576	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
582	577	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
583	578	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.1428
584	579	バーチャルバレーボール	SPT	4.1041
585	572	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0967
586	581	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9473
587	580	エルフを狩るモノたち	ADV	3.9423
588	582	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.9333
589	583	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
590	584	必殺！	ACT	3.8082
591	585	熱血親子	ACT	3.784
592	586	ハットトリックヒーローS	SPT	3.7
593	587	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6666
594	588	痛快！スロットシューティング	ETC	3.6538
595	589	ゲン ウォー	SHT	3.5714
596	590	スターファイター3000	SHT	3.4054
597	591	ジョニー・バズーカ	ACT	3.3529
598	592	学校の怪談	ADV	3.2177
599	593	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1643
600	599	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.0344
601	595	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
602	596	FIST	ACT	3.0
603	594	ハートビートスクランブル	ADV	2.9655
604	600	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
605	597	グリッドランナー	ADV	2.7272
606	598	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.6875
607	601	結婚～Marriage～	SLG	2.6378
608	602	PLANET JOKER	SHT	2.6274
609	603	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.6153
610	604	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5818
611	605	カオスコントロール リミックス	SHT	2.55
612	606	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.4285
613	607	カオスコントロール	SHT	2.3913
614	608	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.2903
615	610	Defcon5	SLG+RPG	2.238
616	609	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1965
617	611	デス クリムゾン	SHT	2.1479
618	612	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.0842
619	613	南の島にブタがいた	PUZ	1.2727

Vol.22 セガサターンの名作にスポットをあてる…

サタマガ 推奨名馬

Written by 馬波レイ

ゲーム天国

●ジャレコ
●'97年6月6日発売
●6,800円/7,800円
●SHT
●通常版/極楽パック

読者	9.2178
本誌	8.0

またまた登場の懲りない男。目指せ推奨場専属ライター(?)。今週は…。

ソフトDATA 7月11日号(Vol.23)で初登場4位の好位置を獲得。その後、一時9.1点台までオッズを落とすが、8月以降は再びオッズを盛り返し気味にある。推定販売本数は約2万3千本。

厩舎情報 ゲーム天国 ひとくちメモ 1995年、アーケードで登場した縦スクロールシューティングに大幅アレンジを加えてサターンへ移植。歴代ジャレコゲームに登場した6キャラを操って、変態マッドサイエンティスト「ジーニアス山田」が企む世界征服の野望を打ち破るのだ！　とにかくしゃべりまくる点やパロディー満載の演出がプレイヤーの笑いを誘う。面クリア型のノーマル・アレンジモードに加え、時間内に高得点を叩き出すタイムアタックの熱さも人気の秘密。

オタクちゃん必携ゲームだっつーの

ぶしつけな発言でヒジョーにアレなんだケド、この「ゲーム天国」（以下ゲー天）を心底楽しめる人って、モンのすごくオタクじゃないかと思うんスよ。……あ、怒りました？　だいじょぶジョブジョブ。ゲームライターって仕事やってる時点で、オレっちも同類なんスから。それにね、あえてオタクって言葉を使ったのは、なにも否定的な気持ちからじゃないんですヨ。

そもそもこのゲーム、ちまたでは「ジャレコ版パ○ディウスでしょ？(失敬な)」だの「キャラデザのそうま竜也がイイっスよ（オレっちもスキなんだ）」だの「声優こだわってるよネ（あんま興味ナシ）」だの「プレイしている姿を見られるとハズいゲームだね（それは認める）」など表層的なトコロしか見られてなかったりする。

でも、そんな評価にオレっちは異を唱えたい。ゲー天にはアリガチな手抜きがない。うがった言い方をするなら「そーゆーゲームなんだからさー、キャラと声優でバーンてなカンジでやっときゃイイよね。ゲシャシャ」とかいう開発サイドのささやき声が一切聞こえてこないんスよ。溢れんばかりのアイデアとサービス精神で、プレイした人を絶対楽しませてやろうっていう気概が感じられるんスッ!!（と身を乗り出す）。

もう少し語ってもいいスか？　でね、オレっちがゲー天のどこが好きかっつーと、バリバリのシューターも大満足な完成度？　ウンウン。ノーテンキに思えて最後にホロリとさせるシナリオ？　ん～それもいいねぇ。でも、一番好きなのは、隙あらばプレイヤーを笑わそうと押し寄せるギャグの洪水。それも、ある意味アナーキーささえ感じさせる“やったモン勝ち”系のギャグ。両替機が、ぬいぐるみが、どっかで見たような気球や飛空艇が、そしてカラオケの歌詞がと、古今東西ゲームに関連したブツが大挙して襲ってきた日にゃあ、思わず弾を撃つ手を止めて笑っちゃおうってなモンなのよ。

この面白さってゲームの歴史をリアルタイムで体験してないと理解できないもんネ～!!（優越感）。つーことでスミからスミまでゲー天を堪能できるのは“選ばれた人種”オタクだけ。ああ、この歳までオタクやっててよかった♥

ここまでやって許されるモノなのか!?（笑）ザッツ・アナーキー!!

check! パラダイス気分でサービスサービスぅ♥

恋愛SLG風のメニュー画面やオリジナルモードでの面追加など、サービス過剰とも思える演出に涙。この偏執的な(失礼!!)コダワリさ加減は、ガイナックス作品に近いノリを感じさせる。そうだ！　開発者もオタクだからこその仕業に違いない！（断言。それも勝手に）。

初めて起動したときはこんな画面が。ちなみに残り容量が足りないと、警告メッセージが表示されるんだけど……。

由紀ちゃんとの会話が楽しめるメニュー画面。時間帯によってや放っておくことで内容が変化するって知ってた？

最近の読者のコメントは？

「いつか、必ず飽きるのがSHTだ」という概念を見事に崩してくれたのがこのゲーム。難易度が少し高いが、それ以上にシステムが親切なので、シューティングが苦手な人にも楽しめると思う。それにしても、面間デモやスコアアタックなど、作り込みの深さには感心した。（静岡県・野美山洋一・24歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

各方面の方々から絶大なる支持を頂いておりますこの「ゲーム天国」。SHT好きの人も、はたまた女の子が大好きな方も、十分に堪能して頂けていることと自負しております。また、まだ体験されていない方はぜひ一度お試しください。きっとあなたに眠れぬ秋の夜長をプレゼントしてみせます。

【いやぁ……】「いやぁ、隊長。アクセラの塩崎さん、いい人でしたねぇ」「うむ、さすがは東府屋ファミ坊。話もうんちくがあったワな」「高橋名人もいい人でしたねぇ……。ゲームは1日1時間のサイン色紙まで書いてくれちゃって。もうハチ家の家宝ですよ、これは……」「というわけで、次号制作に1カ月半以上の期間を費やした、超大型特集！　期待しておけやっ」「たいちょう……。いつもは、いったい何日で作ってるんスカ……？　でも、2回も宣伝入れるなんて、よっぽどリキ入ってるんすね」「超ご期待ッ！」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

最近は、品切れ入手困難ソフトが続いて、話題の多いセガサターン。注目の新作も最速のチェックだ！

?着 デッド オア アライブ

テクモ／'97・10・9
5,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.33

グラフィックはサターンの3D格闘の中で一番のデキ。「VF」シリーズになじんだ人は、ガード(方向キー)とホールドボタンの操作に手こずるとは思うが、慣れてくると「避ける」よりもスリリングな展開になってイイ感じに。全体的に技のダメージ量が大きい、多少フワフワした感のあるモーションなどが気にはなるが、それらを差し引いても十分イケるデキ。やりすぎ！(笑)な、オリジナルコスチュームも見ていて楽しい。(三重県・広瀬永治・29歳)ハイレゾ処理によるグラフィックは、コンシューマー機の中でもトップクラス。システムやゲームバランス、操作性も素晴らしい。ゲームモードやオマケ要素、新技の追加などは制作者の熱意が感じられる。これこそ、移植作品のお手本とも呼べるデキ。(東京都・遠藤雅人・17歳)サターンのCPUを全部使ったと豪語していただけの価値は必ずある。コスチュームのインパクト、胸ゆれで引いている人は必ず後悔するぞ。そんな人もこの格闘ゲームとしての完成度の高さ、スピーディーな動き、見直されたモーション、駆け引きの楽しさを体感してほしい。バーストしたときの爆炎の派手さが少し寂しくなっているのが残念だが、プレイ中は気にならない。(東京都・赤井満彦・22歳)

?着 デザエモン2（DEZA2）

アテナ／'97・10・9
5,800円(マウス、マルチターミナル6、FDD対応)／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.66

今回でシリーズ4作目だけあって、よく練られた作りになっていると思う。ただ、それだけに、すべてを使いこなしてオリジナルの作品を作るには、相当の根気がいる。(埼玉県・叶井賢一・26歳)サンプルゲームの難易度や、256色使用などはうれしい。しかし、音楽の処理落ちが激しく、あいかわらず見づらいマップの製作画面など、いただけない箇所が多い。限定版の発売中止が非常に残念に思える。(神奈川県・小宮重喜)

?着 Tactics Formula

セガ／アキ／'97・10・9
5,800円(マルチターミナル6対応)／TAB

予想オッズ	?
本誌の平均点	4.33

追越しが困難である現代F-1の地味さが、良くも悪くも忠実に再現されている。しかしフリー走行や、天候の変化による挙動変化がないなど、中途半端な部分が目立つ。また、どのコースでも似たようなセッティングになることや、ピットインによるメリットがあまりないことも少々残念です。(埼玉県・石山英樹・24歳)チーム育成シミュレーションだったなら、今流行りだし、良かったかもしれない。(三重県・定本浩次・19歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●10月12日放映の「全日本プロレス30」で、マットにセガサターンのロゴマークが入っていたのには驚いた。(東京都・清水憲治・18歳)

●「電車でGO！」に飽きた新幹線「こまち」バージョンを!! もち、サターンで。(埼玉県・石川弘之・19歳)

●「全国制服美少女グランプリファインドラブ」下さいって言うの恥ずいんですが。(埼玉県・渡部康資・27歳)

セガサターンソフト総評

次回"死ぬか?生きるか?"登場

2週連続1位の座を守った「スーパーロボット大戦F」。2週目でオッズを上げていくパターンは珍しいだけに、意外と今後もその地位は手堅そうかな？ 次週は注目の初回品切れソフト(？)「デッド オア アライブ」が登場の他、新作群が続々登場予定だぞ！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.7941
2	3	セガサターンキーボード(セガ／7,800円)	9.313
3	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.31
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2123
5	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1402
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.9159
7	8	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.7777
8	7	アスキーグリップX(アスキー／2,580円)	8.7659
9	9	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7305
10	10	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.6624
11	11	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.6489
12	12	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.5923
13	13	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.522
14	14	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.4823
15	15	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.4422
16	16	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	8.175
17	17	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.1438
18	18	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0566
19	19	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	7.9111
20	20	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7115
21	21	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.6898
22	22	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6415
23	23	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.3833
24	24	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.2037
25	25	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	7.1014
26	26	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.8874
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.5684
28	28	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.3779
29	29	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.4615
30	30	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.4556

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、最高峰のプロレスゲーム「全日本プロレスFeaturing Virtua」だ。高い完成度のこの作品は、はたして何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」は何位だ？

【隊長さんの予想】うむ。これはズバリ14着。どうだぁ。

【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい上の7着でいくよん。

10/24号当選者 10/24号着順予想「きゃんきゃんバニー・エクストラ」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は全世界ヒット作「ロスト・ワールド ジュラシック・パーク」の予想をしてもらうぞ。このゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「ロスト・ワールド ジュラシック・パーク」は何点だ？

【隊長さんの予想】これは、そうねぇ。7.4215とかで……。

【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい上。7.8593ね。

10/24号当選者 10/24号着順予想「サムライスピリッツ天草降臨」は、とりあえず隊長さんの勝ちの8.7142で決着。今回の予想はピッタリ賞が2人登場(スゴイ)。静岡県・三橋和彦くん、千葉県・垣内浩一くんの2名にはソフト2本送っちゃうぞ！

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は10月30日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

10/24号当選者 10/24号応募者プレゼント(A、B、Cコース＋お好みソフト)の当選者は千葉県・川口啓輔くん、神奈川県・佐々木晶子さん、大阪府・古谷政幸くん、奈良県・横田誠くん、鳥取県・町田健司くんの5名だ。おめでとう！

【うおー……】「……ハチよ。ワシは重大な野望について知ってしまったゾイ」「……ほう」「ま、それとは関係なしに、来週号も出るわけやがの……」「……ほう」「というわけで、次号の表紙は先週予告したバーチャロン オラトリオ・タングラム！ まさにサタマガらしい絶品の表紙にクギづけよっ」「最近ギャルものばっかの表紙にも飽きましたしねぇ……。ま、ダ・○ーボみたいな●ラ●●の表紙もう～んでしたけど（笑）」「負けるな●●ちゃん（笑）」「次号は10月31日発売ッ。またまた290円でサービスサービスッ♪」

読者レース応募券 11/7号

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW™

あ、大神さん。
おっはようございまーす！

徐々に発売も近づいてきて、期待もどんどん高まってゆくデジタルファンディスク「サクラ大戦・蒸気ラジヲショウ」。今週も、新しく届いたサンプルROMをもとに、可能な限りの大紹介！　隅から隅まで新情報の嵐、1文字たりとも見逃すな！

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ●11月13日発売予定
●4,800円●CD2枚組
●デジタルファンディスク

発売まで3週間！ 明らかになってきたその魅力に迫る！

サクラファンなら絶対ゲットしたいマストアイテム「蒸気ラジヲショウ」。開発も着々と進行していて、あとは発売を待つばかりといった状況だ。その姿も、段々と明らかになってきているぞ。今週の新着情報は、「遊戯盤」のメインメニュー画面と、フィーリングカップルの具体的な内容、そして、「歌謡盤」に収録される「歌謡ショウ」のストーリー、さらに横山智佐さんをはじめとする、出演声優のみなさんの、生のコメント！　加えて「蒸気ラジヲショウ」開局記念キャンペーンのお知らせなどなど、僕らの心をくすぐるものばかり。これをチェックしそこねたら、平和な冬を送れない。じっくり楽しくプレイするためにも、すべての情報を、頭に叩き込もう！

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW 遊戯盤 Press Start Button ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997 ©RED 1996

タイトル画面は、赤を基調とした落ちついたデザイン。20ページで初公開している「歌謡盤」のタイトル画面とよく見比べてみよう！

花組最新情報 大帝国劇場発行

これが、デジタルファンディスク中に登場する「花組最新情報」の表紙だ。中では、たくさんのコーナーが君を待ちかまえているぞ！

本邦初公開！これが「遊戯盤」のメニュー画面だ！

2枚組で発売される「蒸気ラジヲショウ」、その1枚目は「遊戯盤」。花組メンバーはもちろん、三人娘や米田中将までが登場する数々のコーナーは、そのすべてを見るだけでもひと苦労だ。当然、ここに紹介しているのはほんの一部、ということになる。

隊員がラジヲの司会に！

おなじみ花組の面々が、ラジヲの司会となって、いろんなハガキを読んだり、曲の紹介をしてくれたりする「蒸気ラジヲショウ」を体感できるコーナー。メンバーごとに小さなエピソードがあり、プレイヤーの心をグッと引きつけてくれる。気がつくと、そこは浪漫の嵐吹き荒れる太正時代。帝劇三人娘が登場して、当時の商品を紹介するコーナーもあるとか!?

DJ選択
ラジヲ放送の司会を選んで下さい。

フィーリングカップル

愛ゆえに
主演 真宮寺さくら、マリア・タチバナ

だって、大勢のお客さんの前で
演技をすることなら
少しは慣れていますけど……。

遊戯百科
プレイしたいゲームを選んで下さい。

さくら朗詠の
百人一首

フィーリングカップル

さくらとマリアが主演の活動写真「愛ゆえに」のチケットを争って（!?）、大神と花組メンバー6人との相性診断を行うゲーム。いくつかの質問と会話のあと、晴れてカップルになることができた相手とデートに行けるのだ。詳しくは、右のページで紹介しているので要注目！

裏面には…

花組最新情報の裏面には、各ストーリーの途中に登場するミニゲームを、まとめてプレイできるコーナーが用意されているぞ。これを見る限りでは、わくわくワックスや百人一首、激辛手を含め、ミニゲームは全部で7つあるようだ。やり込んで、すべてのスコアを塗り変えてしまおう！

「フィーリングカップル六対一」を大解剖！

活動写真のチケットをめぐり、花組メンバーたちを相手に相性診断をしなければならなくなった大神。隊員が繰り出す会話や質問に応じて、大神がどのような返答や態度をするかによって、紅蘭が発明した機械「ソウコクくん」が、大神にぴったりの相手を探し出してくれるという。ここでは、バリエーション豊かなそのシチュエーションの中から、各メンバーそれぞれひとつのパターンを紹介するぞ。

話をどんどんややこしくしてしまう米田中将。大神にとっては天の声、なのか？

さくらの場合

さくらの生い立ちや、出身地仙台にまつわる質問が次々と出題される。単に本編を暗記しているだけでは答えられない問題まで飛び出すので、さくらとデートしたいならば、それなりの予習をしておくことが必要になってくるぞ。特に、彼女が操る剣術、北辰一刀流についての知識が重要。設定資料集などから、そうした情報をしっかり入手しておこう。

マリアの場合

常にトラブルに事欠かない花組の面々。特に、カンナとすみれの中の悪さは誰もが知るところ。ケンカするほど仲が良いなんて言うけれど、リーダー役のマリアとしては、これほど頭の痛い問題もない。こうした事件をきっかけに、いくつかの相談を持ちかけられる大神。隊長としての意見はもちろんのこと、マリアの性格も十分に考えたうえで返答していきたい。

すみれの場合

今回のすみれとの会話は、彼女の舞台を中心としたことがらについての質問攻め。出演した演目やその内容など、ちゃんと覚えてないと答えられないような質問を次々と投げかけられてしまう。答えに詰まるようでは、すみれとのデートはできないぞ。気分屋のすみれを絶対にゲットしたいならば、今のうちに、もう一度演目その他をチェックしておこう。

アイリスの場合

背伸びしたい盛りのアイリスは、喜劇以外で主役が回ってこないことについて不満ぎみ。他の舞台でも主役をやってみたーい！　とゴネるアイリスを、いかになだめるかがカギとなる。放っておくといつのまにか話がエスカレートして、大神が相手役、なんてことにまでなっちゃうぞ。夢見ることはいいことなので、彼女の意見も汲み入れつつ相手をしよう。

紅蘭の場合

新発明がどんどん飛び出る紅蘭との会話。発明大好きな彼女の自信作。喜んで人体実験の餌食(!?)になってあげるくらいの態度が、デートへの近道かも。そっけない態度をとると、シュンとしたままどこかに消えてしまうぞ。慎重に、かつ大胆に応対しよう。

カンナの場合

食生活に関する話題が中心の、カンナとの会話。ふだんはあまり自分で料理を作らないという彼女、そういえば、ずいぶん前に、なにかごちそうになったような……？　よく食べるのは元気な証拠、そんなカンナが好きならば、素直にそのポイントを突いてあげよう。

はたしてチケットは誰の手に!?

すべてのメンバーの質問に答え終わったら、いよいよ「ソウコクくん」の審判が下される。ドキドキものの一瞬だ。ここで選ばれたメンバーと、念願のデート。好きなメンバーと行く活動写真は、どんな感じかな？

キミはもうチェックしたか!?「蒸気ラジヲショウ」購入者キャンペーン!!

デジタルファンディスク「蒸気ラジヲショウ」の発売を記念して、期間中の商品購入者を対象に、大プレゼントキャンペーンが実施されるぞ。気になるプレゼント賞品は、本格的な木目調のデザインに気品が漂う、「蒸気ラジヲ」と、太正浪漫に思いを馳せつつ、文筆活動に勤しむための原稿用紙と萬年筆の「文藝セット」だ。誰もが欲しがる超レアアイテムなので、激戦は必至。絶対応募だ！

大帝國劇場謹製 蒸気ラジヲ

抽選で100名

レトロな雰囲気のAM／FMラジヲ。製造番号入りの限定品。その魅力は次号「レッド・酉の市通り」を見よ！

大帝國劇場謹製 文藝セット

抽選で1000名

ピンクの表紙と帝劇のロゴが眩しい文藝セット。ペンはもちろん萬年筆だ。

応募方法

1997年11月13日～1998年1月19日

これらの賞品が欲しい！という人は、「サクラ大戦蒸気ラジヲショウ」の中に同封されているアンケートハガキに、必要事項を漏れなく記入して、期間中にポストに走ろう。そして、当選するように祈りまくれ！

問い合わせ先
セガ お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012-235
受付時間 月～金10:00～17:00
（祝日除く）

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW

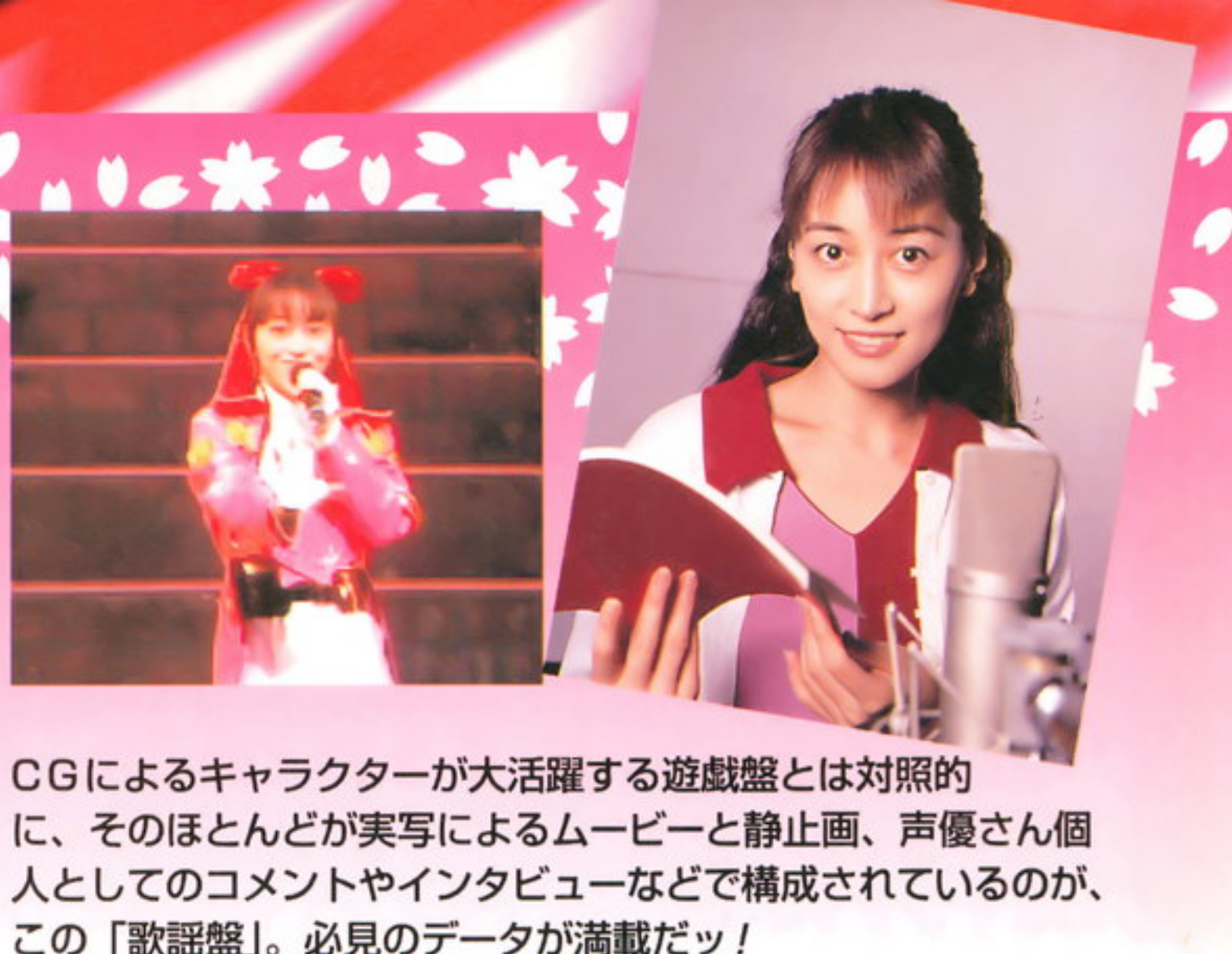
発売直前!!制作状況チェック!!

去る７月に行われた「歌謡ショウ」ですが、声優の方々の演技力とファンの熱気で、大盛況の内に幕を閉じました。体験された方々はあの感動を再び、惜しくも見逃した皆さんは当日の模様を、この“歌謡盤”で存分に楽しんでください。そのほかフィーリングカップルなど、見どころ満載の２枚組です！（セガ『蒸気ラジヲショウ』開発チーム）

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW

歌謡盤

Press Start Button

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997
©RED 1996

CGによるキャラクターが大活躍する遊戯盤とは対照的に、そのほとんどが実写によるムービーと静止画、声優さん個人としてのコメントやインタビューなどで構成されているのが、この「歌謡盤」。必見のデータが満載だッ！

収録ムービーのストーリーを先取りチェック！

「蒸気ラジヲショウ」2枚目のディスクである「歌謡盤」に収録されているのは、東京厚生年金会館で行われた「歌謡ショウ」の模様。容量の都合上、途中の状況説明などが静止画と字幕になっているものの、ストーリーとステージの模様は最初から最後まで、すべてが収録されているので、客席の興奮が手にとるようにわかるほどだ。残念ながら、この公演を見ることのできなかった人のために、そのストーリーを駆け足で紹介するぞ。

幕ごとに凝ったステージが演出された厚生年金会館の舞台。

CHECK! "歌謡ショウ"って？

広井王子氏の長年の夢、花組メンバーを実際の舞台に上げ、歌あり踊りありの歌謡ショウ。それがかなったのが、この「サクラ大戦・歌謡ショウ」だった。東京厚生年金会館で行われたこのショウには、連日多くのファンが詰めかけ、3日間、計5公演は大盛況のうちに幕を閉じた。

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW 歌謡盤より

サクラ大戦歌謡ショウ

帝国歌劇団特別公演「愛ゆえに」の主役、クレモンティーヌ役に選ばれたさくら。相手役のオンドレにはマリアが選ばれ、さて練習……というところで、その配役にすみれの不満が爆発。大神不在の帝劇は、それをきっかけにバラバラになってしまい……。はたして、無事に公演の幕を開けることはできるのだろうか？

オープニング！

音楽編曲の田中公平氏の指揮により、序曲が始まる。そこから主題歌のイントロへと展開し、一気にステージに明かりがともる！

激！帝国華撃団

白い幕の向こうから姿を現した帝劇・花組の面々。「檄！帝国華撃団」に乗せた迫力のオープニングだ。

カンナ&すみれ

▲途中、様々な事件が起こりつつも、次第にひとつにまとまってゆく花組。公演の幕開けは目前だ。
▼観客の熱烈なアンコールに応え、出演者総出で合唱！

いろいろな悩み

配役に不満なすみれ、自信が持てないさくら。仲介に入るメンバーたち。それぞれの思いが錯綜する。

アンコール

出演声優さんたちのコメントをキャッチ!!

真宮寺さくら役 横山 智佐さん

①先日の歌謡ショウが無事終わっての感想は?
A：ちょっぴりはずかしい表現ですが、めくるめく楽しい日々でした。ダンスや殺陣のお稽古に行こうかな、と思っています。
②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：やはり百人一首ですね。意味を調べ、想いをこめて詠み上げました。さくらさんと百人一首で遊んでくださいね。

神崎すみれ役 宮沢 美智恵さん

①先日の歌謡ショウが無事終わっての感想は?
A：こんな素敵なステージに立たせていただいて、まさに役者冥利に尽きるという感じです。この作品およびスタッフ共演者の皆さんに出会えて、本当に私は幸せだと思います。次回はこの舞台を土台にして、よりステップアップした舞台を演じることができるように努力を致します。
②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：すみれはプライドが高い娘なので、本当は声だけでなく容姿も見てほしいのですけど、大神に「無理しなくてもいいよ」と言われて「せっかくだから」と言う所なんかが、とてもすみれらしいと思いました。私はラジオが苦手ですので、パーソナリティなどができる方は尊敬してしまいます。

マリア・タチバナ役 高乃 麗さん

①先日の歌謡ショウが無事終わっての感想は?
A：本当にすごく楽しかったです。お客様にもお楽しみいただけたと思うんですけど、本当に一番楽しくて良い思いをできたのは、舞台の上にのっていた私たちだったのでは……。と思っています。ぜひ、またやりたいです。
②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：私がもしDJをやってと言われたら、きっとマリアと同じように悩むと思うんです。おもしろおかしくなんてしゃべれないし、不器用だし「ウケナクテ ゴメンナサイ!」みたいな……。そんなマリアが出せたでしょうか? ミニゲームは特にやってみたいですね。

アイリス役 西原 久美子さん

①先日の歌謡ショウが無事終わっての感想は?
A：稽古中や楽屋で花組のみんなと話している間もアイリスの気分でいたので、皆さんが小さなアイリスと同じようにやさしくしてくれたんです。それがうれしかったです。今回の舞台では皆さんに愛をいただきましたので、もし次回があるなら、愛を飾れる女になって皆さんに愛を差し上げられるようになりたいです。
②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：本当は私はフリートークが苦手でマイクを向けられると、何を言っていいかわからなくなってしまってとっちらかっちゃうんですけど、ゲームの中のアイリスは1人で司会などをしてすごいなぁと思います。

李 紅蘭役 渕崎 ゆり子さん

①先日の歌謡ショウが無事終わっての感想は?
A：こんな大きな舞台は初めてで「できない」と思っていたんですが、いざ舞台に立ってみるとみんな楽しんでやっていました。少ない稽古で大変だったけど、私は新米なのでがんばりました。
②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：昔はハガキで進行していましたが、今はFAXでリアルタイムになり、今話していたことが10分後にFAXで返事がくるようになったのはすごいと思います。もし紅蘭が本当にパーソナリティをやったら、機械のことだけでないろいろな相談が舞い込んでくるでしょうね。

桐島 カンナ役 田中 真弓さん

①先日の歌謡ショウが無事終わっての感想は?
A：いつもは小さな舞台でやっているのですが、今回、こんなに大きな舞台は初めてで、しかもフルオーケストラで歌えてとても幸せでした。次回があるのでしたら、武道、ダンス共に稽古をがんばりたいと思います。
②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：昔やっていたラジオ番組では素で話せて楽しかったですね。きっと桐島カンナも、たらたらしゃべるのが好きなんじゃないかなぁという気がします。私はゲームがよくわからないのでうまく言えないですが、珍しいゲームになるのではないかと思います。

藤枝あやめ役 折笠 愛さん

①先日の歌謡ショウが無事終わっての感想は?
A：舞台が終わりまして心地よい虚脱感があります。舞台では皆さんからパワーをいただいたのが大変うれしかったです。
②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：残念ながら今回は、蒸気ラジヲショウのゲーム部分では出てきませんが、私は実際のラジオ番組のDJをやっておりますので、DJという仕事はある意味大変面白い仕事だと思います。

高村 椿役 氷上恭子さん 榊原由里役 増田ゆきさん 藤井かすみ役 岡村明美さん

②今回のソフトのシナリオの感想やラジヲについての思い出などをお聞かせください
A：私たちは何をやるにも3人いっしょなので、こんどは外からのリポーターにもお手伝いしたいなと思っています。あとお天気お姉さん(笑)とかテレフォンショッピングとか交通情報なども3人娘で演じてみたいと思います。

あとは発売を待つばかり! みんなで期待して待て!!

「神々の遺産」(シャイニング・フォース)から「古の封印」(シャイニング・フォースII)……そして、

特報 SPECIAL REPORT!!

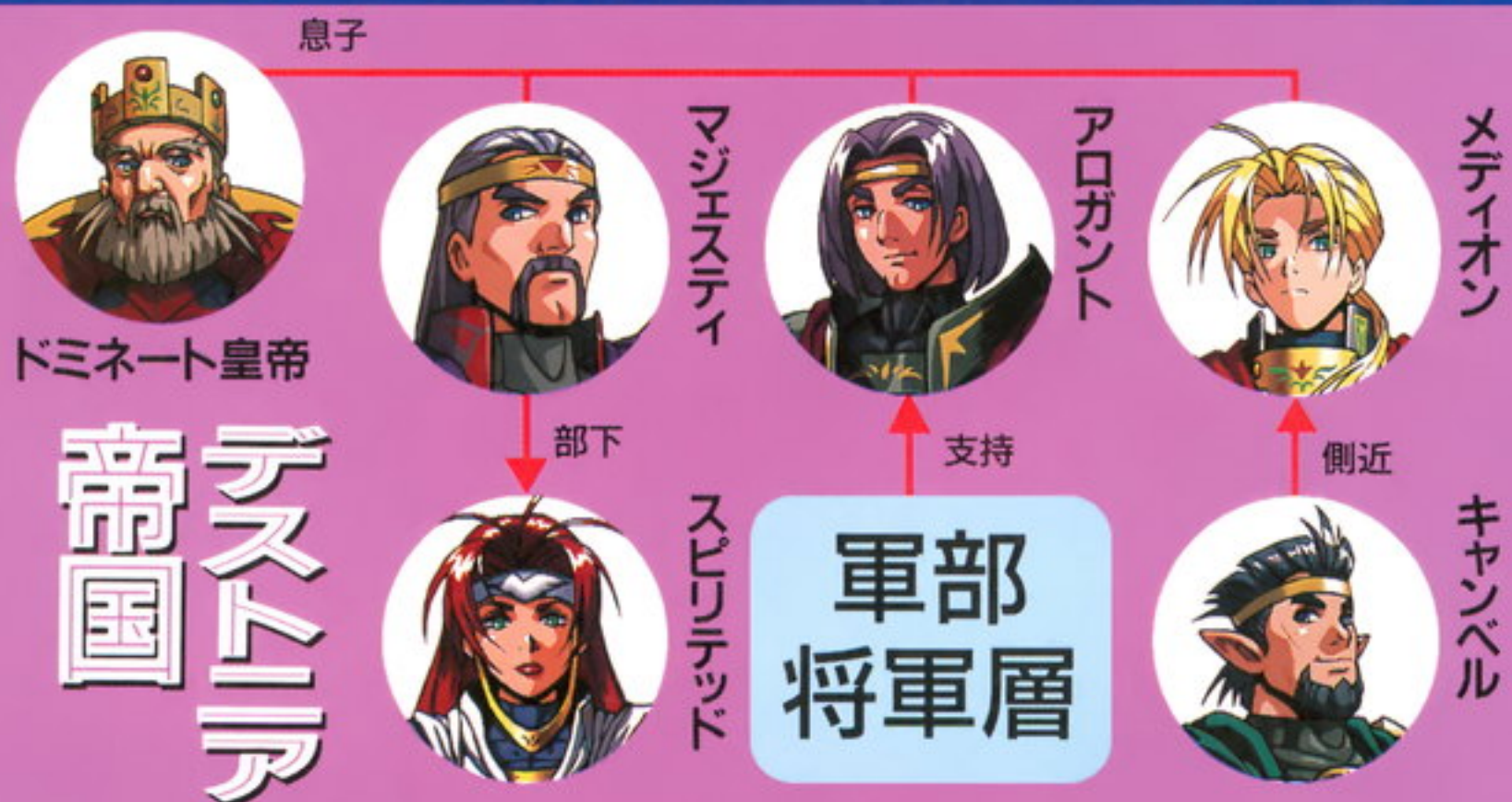
SHINING FORCE III

シャイニング・フォースIII シナリオ1「王都の巨神」

「III」のサブタイトルがついに決定した。ここで一度、新たに判明した事実を加え、世界観を整理してみよう。

「王都」とは何を指すのか。メインイラストに姿を見せた巨大な敵は、まさか……？

●セガ●'97年12月発売●4,800円●シミュレーションRPG●1人プレイ用●全年齢推奨

パルメキア大陸東部勢力図

まずは、前回もお伝えした大陸東部の国々について整理しよう。現在、この地域には3つの国家が存在する。大陸一の軍事力を誇り、厳しい身分制度を敷くデストニア帝国。帝国から独立しつつも、飢餓と内乱に苦しむアスピニア共和国。そして、古代技術を活用する術を持ち、中立を保つサラバンド国である。

デストニア帝国
ドミネート皇帝
息子
マジェスティ
アロガント
メディオン
部下
支持
側近
スピリテッド
軍部将軍層
キャンベル

技術提供・中立
サラバンド国

敵対

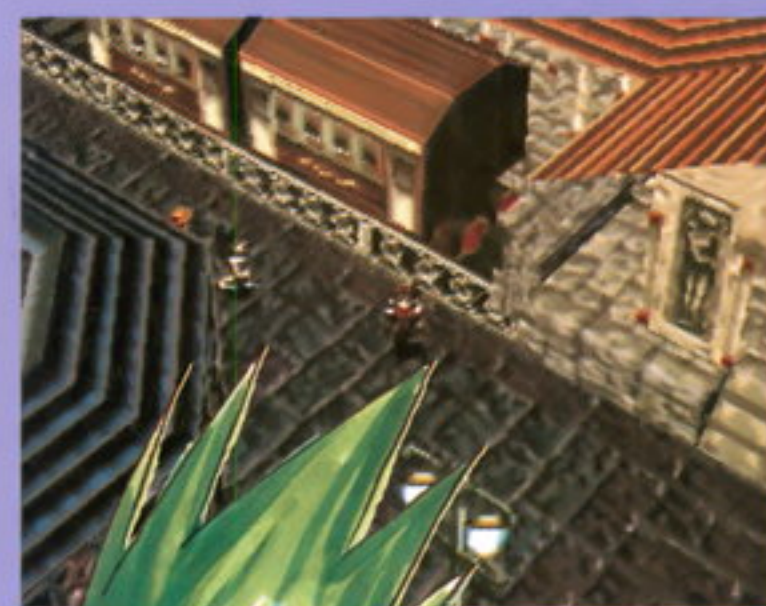
アスピニア共和国
中央院
任命
コムラード
元部下
息子
ベネトレイム国王
助言
シンビオス(シナリオ1主人公)
部下

中立
ダンタレス
マスキュリン
グレイス
親友

貿易と技術の国
永世中立国サラバンド

帝国と共和国の戦略上の重要拠点をめぐる戦いに対し、サラバンドは和平交渉を提案した。写真は、海上都市サラバンドでの和平会議に臨む共和国代表と、付き添うシンビオス部隊。

海上都市へ

サラバンドの首都。古代技術の応用により、海上を自由に移動できる。

レイルロードへ

古代の技術を応用して、蒸気機関車や帝国の戦艦、移動する海上都市などを次々と産み出した貿易国家。5～6年前に帝国から独立した後は、帝国にも共和国にもくみせず、中立を保ち続けてきた。

灯火眩しい汽車の発着場・レイルロードに、ハト小屋のある海上都市。サラバンドに属する2つの町からも、その豊かさと技術力の高さが窺える。

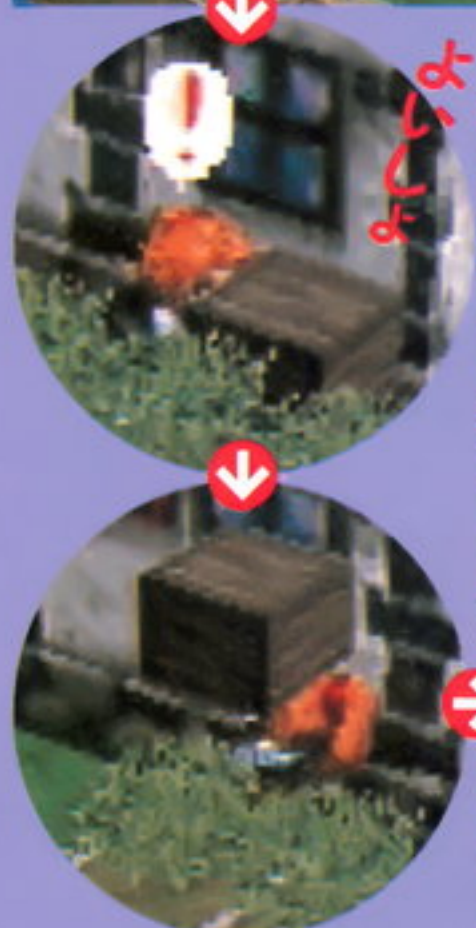
グラビー総督

ドミネート皇帝のもとに古代技術を応用した独自の技術を持ち込み、独立を勝ち取った人物。前身は帝国の小領主とも言われるが、定かではない。

サラバンドの町にて

サラバンドの首都、海上都市の外縁部。海にのぞむ近代的な建物の脇でマスキュリンが木箱を発見した。町中で単独行動している理由はわからないが、彼女はその後、木箱を持ち上げ、背後に移動させている。

行く手を塞ぐ障害物をどかしたのか、箱を利用して窓から中を覗こうとしているのか。また、これは自動イベントなのか、それともプレーヤーの操作できるアクションなのか。謎は多いが、サラバンドで、何かこうした事態が起こるのは確かなようだ。

よいしょ

サラバンドの傭兵・アーチャー
ヘイワード

サラバンドの守備隊に雇われた傭兵。とは言っても賞金稼ぎではなく、高潔な志を持つ職業軍人である。戦うのみの人生をよしとせず、己が仕えるに足る人物、真の主人を探して流浪を続けている。

サラバンド統轄領「レイルロード」近辺

サラバンドの一都市「レイルロード」。以前お伝えしたように、古代遺産である"蒸気機関"技術を応用してグラビー総督が産み出した、美しい汽車の走る町だ。ここでは駅を行き交う人々の群れから抜け出し、汽車の中に乗りこんでみよう。そこでは、いったい何が旅人を待ち受けているのだろうか。

共和国軍兵士 オブライト

レイルロード付近に駐屯する共和国プロフォンド軍の兵士。力持ちで優しい彼は、警備の途中、任務を放棄して1人の少年を助けるが、群がるモンスターに自らも傷を負い、少年の住む町に運び込まれる。

車内にて

古代の技術"蒸気機関"を利用して、様々な物資と人員を輸送する"汽車"。この、歴史に衝撃を与えた新たな交通手段は、現在、デストニア帝国〜アスピニア共和国間を運行しており、両地方に大きな利便性をもたらしている。

とはいえ、オーバーテクノロジーを利用して走る"汽車"は、まだ一部特権階級の物であり、一般市民には縁のない移送手段である。共和国領主の息子であるシンビオスでさえも、生まれて始めての列車の旅を体験することになるのだ。

貨物

各国間を往き来する汽車を作り、また運行している技術立国サラバンドは、貿易国家としても有名。それ故か、汽車には袋や樽、大きな木箱に収められた物資が、いくつも積み込まれている。また車両によっては、生きた何羽ものニワトリが乗せられている場合もある。

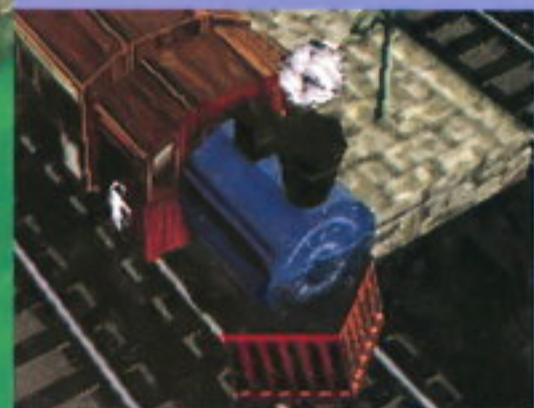
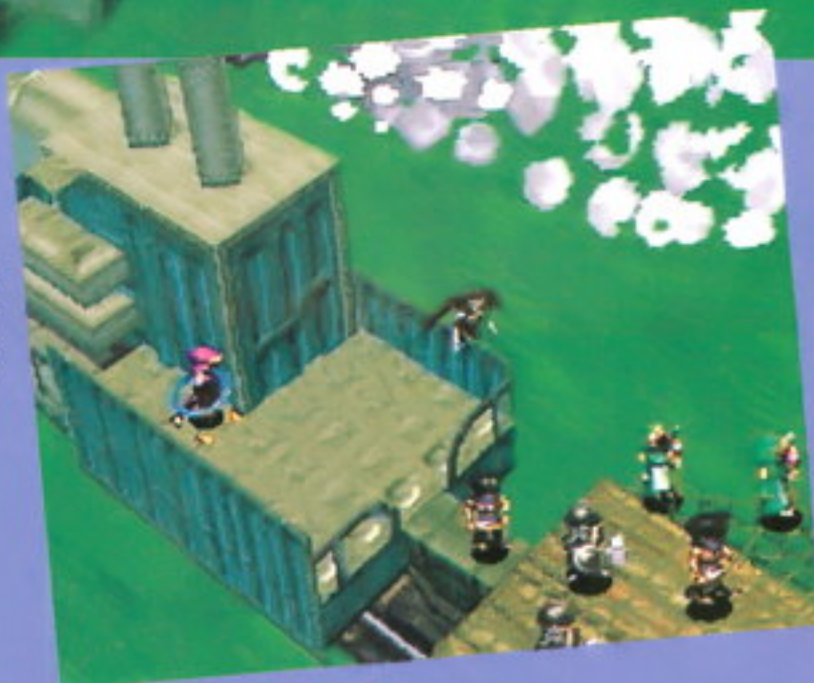
客車

美しく縁取りされた客車には、豪華な衣装を身にまとった特権階級の男女が乗り込み、幅をきかせている。アスピニア帝国の貴族たちか、それともサラバンドの裕福な人々か。汽車に乗り込んできた共和国軍、甲冑姿のシンビオスたちに対して、彼らが抱く感想は？　何にせよ、フィールドや町の中とは異なり、狭い車内だ。もめごとなどが起こらなければよいのだが……。

車上戦闘

以前から噂のあった“汽車上での戦闘”が、明らかになった！　戦いは、移動する列車の屋根の上で行われるらしい。戦いのきっかけは？　相手は誰なのか？　謎は深まる。

機関車

機関車の上も戦場となるようだ。ここには、制服のような衣装を身につけた人々も見られるが、彼らも敵なのだろうか。たなびいては消えていく白煙と、後方に流れ去っていく周囲の景色が、列車のスピードを感じさせる。

客車&貨物車

もちろん、機関車に連結されている貨物や客車の上でも、戦闘は起こる。少なくとも3～4両以上の車両で編成された列車。実際の戦場がどの程度の長さになるのか、気になるところだ。

列車外の空中にバードマンが。飛行ユニットは、動く列車の上でも足場に左右されないようだ。

疾走する車上でどう戦うのか——!?

車上戦闘は、高速で走り続ける列車の上で起こる。見た限りでは、飛行可能なバードマンのみ空中に浮かんでいるようだが、他の種族の人は落下する危険性があるのだろうか。

幅の狭い足場、貨物などで階段状の段差が作られている車両、1人しか通ることのできない連結部。様々な制約がある、この「屋根上」の戦場では、戦いはどんな展開を見せるのだろう。

連結部

各車両は、ユニット1人が通れる幅しかない狭い連結部によって繋がれている。飛行ユニット以外は移動が難しくなるだろう。

段差も？

木箱や袋など、積み荷のようなもので構成された段差のある車両。段差による戦闘の有利・不利はあるのだろうか？

IIIの戦闘

フィールド

洋館

遺跡

これまでも「シャイニング・フォース」シリーズの楽しみの1つ、意表をついた場所で行われる戦闘をいくつか紹介してきた。今回の汽車での戦闘以外にも、謎を秘めた人気のない洋館、盗賊の出没する遺跡群など……。他にもまだ意外な戦闘は用意されているが、それだけでなく、すでに誌面に登場した戦闘も、さらに奥深い内容を持っているようだ。次ページでは遺跡戦闘の新たな展開に迫る。

盗賊の腕を利用せよ

宝箱を発見した時、箱は開いたか？

Yes

ダンタレスは　ライトレイピアを見つけた

入手!!

遺跡内で発見できる宝箱を「調べる」と、箱が開き、様々な特殊アイテムを手に入れることができる。上は盗賊より先に宝箱に到達し、無事、箱を開いた場合。騎士ダンタレス、ライトレイピアを入手！

開かない宝箱の対処法

盗賊より先に宝箱を発見した場合、フタが開けば問題はない。だが箱のなかには、騎士や魔法使いが調べても、開かないものがある。

こんな時は、箱開けの専門家を頼ろう。そう、盗賊が来るのを待ち、宝箱を開けてもらうのだ。宝箱が開いたら、戦闘や魔法の専門家の出番。盗賊から、盗んだ宝をお返しいただけばよい。ただし、遺跡の大きさや難易度、忍び込んだ盗賊の数に注意していないと、他の宝箱や、遺跡に隠された貴重なアイテム類を、別の盗賊に奪われてしまいかねない。

戦闘のエキスパート

鍵開けのエキスパート

No

調べる

これも、宝箱を盗賊より先に発見できた場合だ。宝箱を調べれば、普通はそのフタが開く――はずなのだが、ダンタレスがいくら調べても、この箱は開かない。そんな時は？

ダンタレスは　宝箱を開けられなかった・・・

こんな時は…1 スケイブンを待つ

スケイブンは　グレートソードを見つけた

一回の移動で宝箱に到達できる範囲内で、じっと待っていよう。やがて、その宝を狙うスケイブン（盗賊）が現れ、宝箱をあっさり開けてくれる。

2 戦う

戦う

宝箱が開いたら、駆け寄って戦闘開始だ！

スケイブンは　財宝を放り出した！
スケイブンは　グレートソードを　落とした！

ダンタレスは　グレートソードを手に入れた

入手!!

「ズルイじゃないか！」と盗賊から文句が出そうな方法だが、こうしないと開けられない宝箱の中身は手に入らない。以後、激しさを増す戦いのためにも、古代遺跡の貴重なアイテムを、むざむざ盗賊になど渡したくないものだ。

桟橋の出来事

巨大な船が接岸する桟橋。仮面をつけた僧侶たちが、強力な魔法で2人の兵士を「消して」しまう──。この僧侶たちには見覚えがある。シンビオスたちが最初に訪れる町として紹介した、バルサモの町にいた僧侶たちだ。今年のゲームショウで公開されたシーンでは、シンビオスたちにあまり好意的でなかった彼ら。だがよく見ると、僧侶たちの中に共和国の王ベネトレイムの姿が……！　国王、そしてシンビオスたちに一体何が起きたのか。真実は、物語の中で語られるだろう。

僧侶たちの唱えた魔法は、2人の兵士を一瞬にして消し去ってしまう。沈黙したままの国王は？

エルベセムの僧侶 カーン

周辺地域で信仰されている聖地エルベセムの密教僧。神父と異なり、一般には知られない存在だ。彼が聖なる力を極限まで高めた時、負のものに対抗する力を放つと言われている。

召喚魔法フェニックス

ブレイズ（炎）、スパーク（稲妻）などの攻撃魔法に対し、炎の巨鳥などを召喚して戦わせるのが「召喚魔法」。写真はフェニックスの召喚魔法だ。マスキュリンが唱えた呪文は、他の呪文と同様、宙に魔法陣を描き出す。そしてその中央から、噴火するかのようにまばゆい巨鳥が飛び出し、敵に襲いかかっていくのだ。

もちろん彼女も、初めからこのような魔法が使えるわけではない。人々は旅を経て、成長していくのだ。

この冒険の先に何があるのか
今はまだ、誰も知らない──

神の世界（1面）

水

救世主

神のシモベを導く「指導者」が成長して、最高クラスにまで達した姿だ。

1面、表の世界を上から見た図。ゲームの最中には、こうした形のマップを見ることはできない。マップ中の数字は、「②家」などの各項目の数字を表している。

大地

神と悪魔の戦う、表裏一体の世界。１つの大地を表裏で共有する、ということは幾度かお伝えしたが、実際はどんな世界なのか。面クリア型シミュレーションゲーム「ソロ・クライシス」でプレイヤーが最初に悪魔と戦う、１面の大地を参考にその世界を見てみよう。

①ワープゲート

表裏の世界を結ぶゲート。4×4マス程の広さを持つ白い円で表され、その白い円上に乗ったシモベを反対側の世界へ送り込む力を持つ。ちなみに、ゲートの上での奇跡の行使や家の建築はできない。

表側

裏側

聖なる戦いを

Solo Crisis
ソロ・クライシス

特報 SPECIAL REPORT!!

アダ
30/30

②家

ターン経過につれて住民が増え、それとともにレベルアップ。神が奇跡を起こすための力の源＝住民を増やし、隣接するシモベを癒してくれる。左が人々の家、上が魔物たちの家だ。

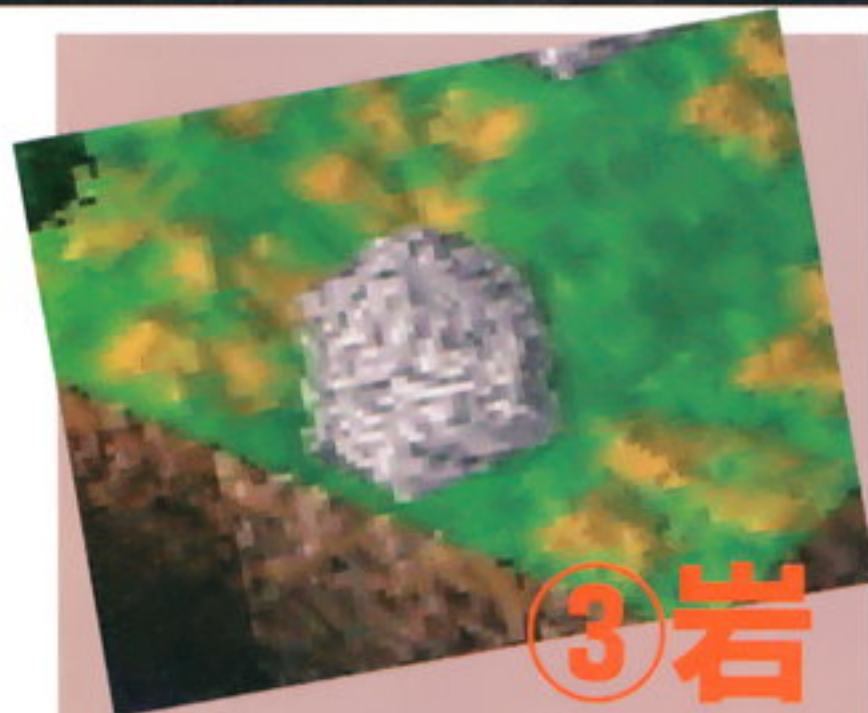
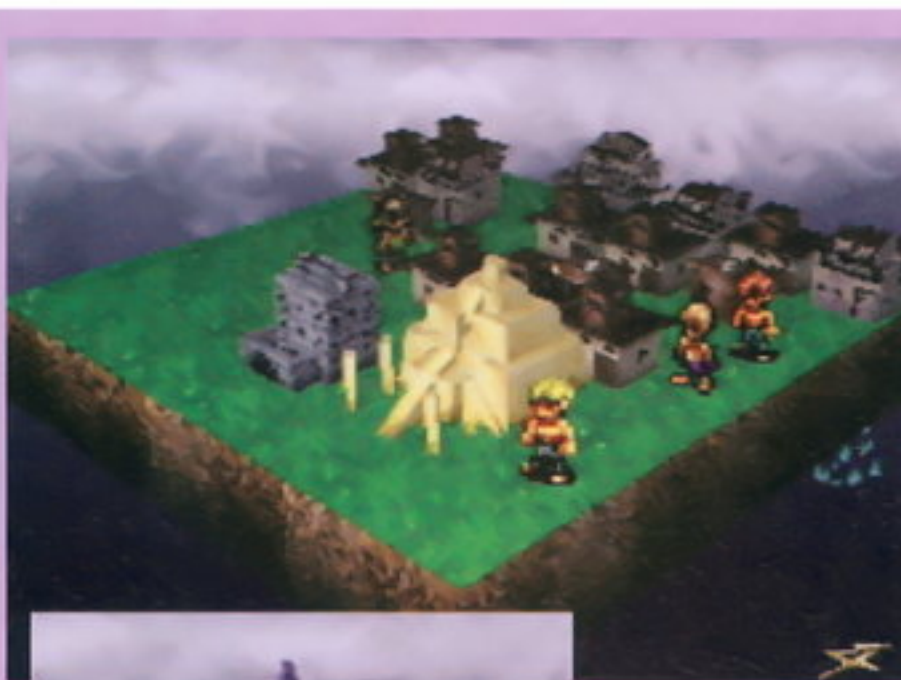
回転する大地

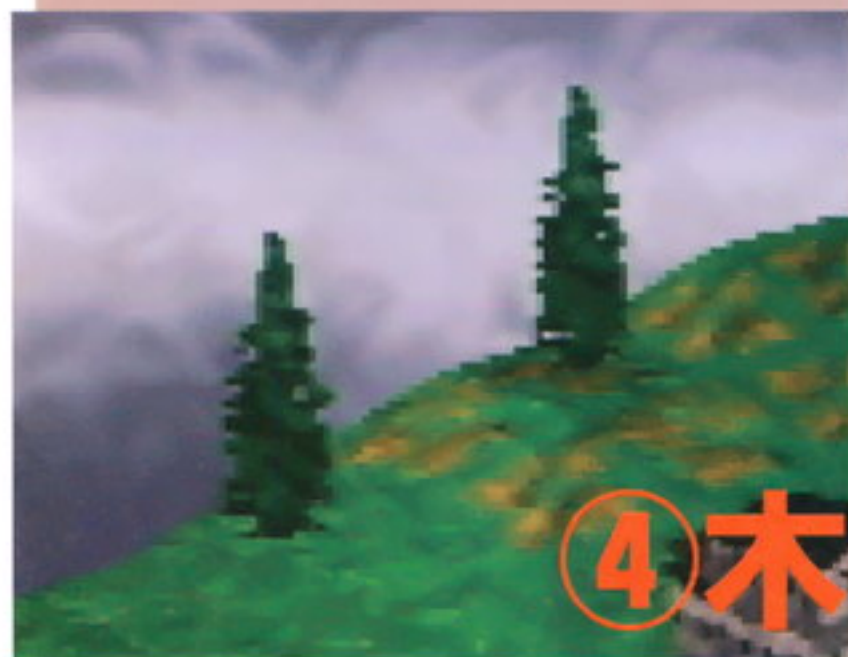
大地は様々な角度から眺められる。シモベが裏にいれば、縦回転させて裏を見ることも。

魔物の指導者

人間側の指導者に対し、魔物側の指導者となる。神の神殿を破壊できる、唯一の魔物である。

障害物

③岩

１マス分を占領する障害物。１面表世界では、右下の村から右上のワープゲートまでの最短コースが、木や岩で閉ざされているが……。なお岩の中には、神の奇跡をもってしても破壊できない「奇岩石」も存在する。

⑤神殿

信仰の中心地であり、ゲームのスタート地点。ここを制圧されるか、指導者が倒されると負けだ。どんな奇跡の影響も受けないが、指導者だけは相手の神殿を破壊できる。

④木

木も岩も障害物だが、木は「燃える」という一点において、岩と大きく異なっている。ちなみに、レベルの低い家もよく燃える。「火事には要注意」なのだ。

開始せよ！

神によって世界の裏へ追放された、心悪しき人々。彼らはいつしか悪魔を信奉するようになり、自らも魔物となって表の世界を狙うようになった……。

神となり、清き心のシモベたちとともに悪魔と戦う、表裏一体の真の「3D」シミュレーションが、いよいよ画面で動き始めたぞ。近づく発売に向けて、そろそろ聖戦への準備を始めよう！

●クインテット
●12月発売予定●5,800円
●シミュレーションゲーム
●全年齢推奨●１人プレイのみ

神の世界（表世界）にあるものは、当然、悪魔の世界（裏世界）にもある。姿形は違うが、神殿・家などの建築物も、木や岩といった障害物も、表と同じように存在するのだ。もちろん、それらの配置や地形などは違ってくるが。

悪魔の世界（1面）

戦闘方法

おおまかに世界を眺めたら、戦闘方法を見ていこう。この世界での行動はターン制。神＝プレイヤーは、シモベを動かし、奇跡を行使する。神の行動が終わるとターンが終了し、今度は悪魔のターンとなる。その際は、自ターン内に神が行った行動の結果も出るぞ。最後に、自ターン開始直前、現在の住人の数だけ、信仰ポイント（SP）が増える。そして、再び神のターンが始まるのだ。

目的

•相手の神殿を破壊する
•相手の指導者を倒す

最終目的は悪魔を倒すこと。そのためには、悪魔の信仰の中心地「神殿」を指導者に破壊させるか、神殿を破壊できる唯一の存在「指導者」を倒さねばならない。どちらを選ぶかは、面の構成やプレイヤーの戦い方しだいとなる。

僧侶

シモベを回復できる唯一のシモベ。1面ではまだ登場しない。

1.シモベに指示する

神は、シモベを実働部隊として動かすことができる。シモベのタイプは、以前もお伝えした通り、すべてのシモベの能力を持つ指導者、近距離戦を得意とする戦士、遠距離攻撃の弓兵＆魔法使い、回復専門の僧侶、家を建てる工民の６タイプ。１人のシモベは、１ターンの間に、移動１回＋行動１回を行えるぞ。この時の行動は、①家を建てる（指導者・工民）、②裏側の音を聞く（全員）、③戦う（僧侶以外）のどれかとなる。

シモベ
移動▼行動
ターン終了
ターン終了
移動▼行動
魔物

相手ターンで魔物が何をしているのかは、裏世界に斥侯を送り込まなければ、見ることはできない。

A 家を建てる

工民と指導者のみができる行動。建てられる場所は、高度に関係なく平らな草原か荒れ地で、家を建てるシモベの、前後左右どこか１マス。１面では指導者が木、工民がワラの家を一度に１軒建てられる。家は裏世界の魔物や建物に被害を与えられるし、攻めてきた魔物を防御する壁ともなる。何より、建築物の近くで１ターン過ごすと、体力が回復するのが嬉しいところ。

住民が増えると、頑丈で大きな建物へと変化していく家。最初は、すぐ燃えそうな木の家だったのが……。

時間が経つとこんな立派な家に！　ちなみに、２×２マスの範囲に家を集めると、４つの家がくっついて大きな家、最終的には城塞になる。

B 裏世界の音を聞く

どのシモベも共通して行える行動が、この「裏側の音を聞く」だ。

音は、はっきりした言語として聞き取れる場合もある。その場合は、魔物語を辞書に登録。登録された言葉は、以後、人語に翻訳されようになる。だが、はっきりせず、実際の音で聞こえることも多いので、常に耳は澄ましておこう。

C 魔物と戦う

僧侶を除く全員が戦える。この行動を取ったシモベは、攻撃範囲内に、魔物か魔物の建築物が入った場合、その場で攻撃を行う。

自ターン中、魔物からの反撃はない。しかも、戦いで倒した魔物の中には、人の姿と心を取り戻し、神の仲間に加わる者もいるのだ。

一方、建物への攻撃には、住民を減らして悪魔の力（奇跡を起こす力）を弱めるという利点がある。住民が０になれば家を壊すことも。

2.奇跡を起こす

神は、直接戦うことはできない。だが、シモベたちが視界に見えている範囲内で、補佐することならできる。それが「奇跡」だ。

奇跡は、組み合わせしだいで様々な使い方ができる。ただし、シモベの姿が見えない＝信仰が届かない場所では、奇跡は起こせない。

進軍の補助

破壊

雷▲▼ 行く手をふさぐ岩が、雷1発でこの通り。シモベの通行に邪魔な岩も、これでOK。

燃やす

雷のもう1つの使い方。木に落とすと、岩と違って燃え上がる。近くに他の木や家など、燃える物体があった場合、飛び火するぞ。

歩きにくい湿地帯。だが、太陽の光で乾かせば、草原へと変化し、家を建てることもできるようになるのだ。

太陽▲

大地の変動

障害物や水溜まりを消して道を開き、高山や湿地を歩きやすい平地に……。シモベが行動しやすいように大地を変える。これが奇跡の大きな使い道の1つだ。また神の奇跡は、家を建てるために森を切り開くこともできる。家を建てさせて住民を増やし、信仰の力を集めて、再び奇跡を起こしていくのだ。

水の利用

防御「水路(ほり)を作る」

大地の陥没→降雨

この世界の人間は、水を渡ることはできない。だが、それは魔物も同じ。村を水路で囲めば、悪魔が大地を変動させない限り、魔物が村の中に入ってくることはない。

元から穴があればよし、なければ大地陥没の奇跡で穴を掘り、そこに雨を降らせる。そうすれば、この通り！

救助「火事を消す」

降雨

雷が落ちると、木や弱い家は燃え始める。悪魔が雷を落としたにしろ、自分の不注意にせよ、予想外の火事は早めに消したい。そんな時は奇跡で火元に雨を降らせよう。

「天を～」は、降雨の奇跡を起こす言葉。奇跡は皆、こういった呪文で示される。

神が奇跡の言葉を唱えると、降雨の奇跡が起きて、火元に雨が降り始めた。これで火事がおさまればいいのだが。

攻撃「水没」

人も魔物も水に溺れた状態で自陣のターンが終わると、水没してこの面から消えてしまう。それを利用すれば攻撃にも転化できるぞ。

大地陥没

やり方は、水路を作るときと同じ。「大地陥没」は、選んだ場所を中心に、周囲1マス分が陥没する。

降雨

雨で穴に水を張る。ここまでのやり方は、水路を作るときと同じだ。違うのは、穴の中に敵の魔物がいる、ということか。

水に浸かった敵は防御力が弱くなるので、攻撃のチャンスだ。もちろん、悪魔が助けなければこれで水没する。

※注意 改心して人の姿と心を取り戻し、仲間になるはずの魔物を水没させてしまうと、その時は画面から消えてしまう。幸い、面クリア後に仲間になってはくれるが、すぐ仲間にしたい場合は要注意だ。

裏世界での奇跡

裏世界での奇跡。以前、ほんの少々触れたと思うが、裏世界でも奇跡は起こせる。

本来、奇跡はその世界の言葉を使わねば発動しないもの。つまり、表の世界なら表の世界の言葉で、「大地を光で満たせ（太陽）」などと唱えねばならないようになっている。当然、裏世界では、裏世界の言葉、魔物語で、奇跡を呼び起こさねばならない。

そこで思い出してほしいのが、例の《魔物語の辞書》の存在。悪魔が奇跡を起こすときの言葉を知り、その意味を正確に理解しさえすれば、神も悪魔の世界で奇跡を起こすことができるのだ！

1月29日に発売日決定!!

「AZEL」体験版サン

体験版サンプルに秘められた謎

アゼル、ドラゴン、そして…

新着CGも大公開!

今回、エッジの宿敵となるアトルム、ガーディアン両ドラゴンの戦闘画面が新たに公開された。特にAZELでのガーディアンドラゴンの画面は初公開! また体験版のムービーには、アトルムドラゴンが一瞬登場する。……はたして、アゼルとはどんな関係なのだろう?

アゼルに重なるように登場するAD。ドラゴンをも統べるアゼルの秘密とは?

■エッジとアゼル・再会■

エッジの前に姿を現すドラゴン。その頭上には、かつて見た少女の姿が……。エッジの前に立ちはだかるアゼルのファーストショットだ。

そして…戦闘へ!!

手前にいるエッジ&ドラゴンと比べれば、アトルムドラゴンの大きさがわかろうというもの。ストーリー最大の強敵となりそうな迫力だ。

ツヴァイの強敵がAZELで再登場!!

ガーディアンドラゴン

気になる謎の解明と多彩な攻撃に期待

「パンツァードラグーンツヴァイ」のラスボス“ガーディアンドラゴン”。シェルクーフのコアで完全体となった姿で登場していることから、本編ではシェルクーフの秘密解明の際に、何らかの重要な役割を担うのだろうか。前作のラストでの熱い攻防が、再現される!!

鋭角的な光線が炸裂している戦闘画面。おそらくは、ADの攻撃と思われる。このピンチをしのげるのか!?

STAFF VOICE

「ツヴァイの最終ステージだった場所があって、その辺りでガーディアンドラゴンは登場します。隠しキャラではなく、ストーリーにちゃんと関わった形で登場しますよ(二木)」

ディレクター 楠木 学

企画 二木幸生

セガパートナーズ発足記念としてプレゼントされる「AZEL」体験版CD-ROMと同等のサンプルが編集部に到着。そこで今回は、この体験版サンプルを元に大特集をお送りしよう。画面中のゲージ類や戦闘システムなども詳細に解説。新たなゲーム画面や声優さんの情報も要チェックだ。

AZEL™ PANZER DRAGOON RPG

●セガ●'98年1月29日発売予定●6,800円●RPG●CD-ROM4枚組●マルコン対応

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 60%

プル徹底解剖!!

体験版オリジナルオープニング公開!

ここに紹介したムービー画面は、体験版でしか見ることのできないものだ。物語の序盤をエッジが回想するという内容になっており、ガッシュとの語り合いで構成されている。本編オープニングの一部も、白黒になって登場してくるぞ。

AZEL STAFF VOICE

「体験版の構成は、本編のストーリー上の、ある時点での回想シーンという形をとっています。ゲーム的には同じなんですが、ムービーは体験版だけの内容で、構成も体験版だけのオリジナルです。ジャケットなども、体験版だけのイラストになっています。コレクターの方は、ぜひ手に入れておいてほしいですね（楠木）」

「体験版では、バーサーク攻撃は2種類入っています。また、ドラゴンのタイプを変えることもできます。敵に関しては、ザコだけでなく、中ボス、大ボスとの戦闘も、入っています（二木）」

帝国軍の非道な仕打ちを語るエッジと、彼に同情し、気遣うガッシュ。

仲間や隊長を惨殺したツァスタバと、作業を急がせるクレイメン卿。

遺跡に半ば埋もれたまま、空中戦艦へと搬送されてゆくアゼルの姿。

エッジの回想から物語ははじまる…

「アゼルを取り戻さない限り、帝国からの疑いは晴れないだろう……」。隊長の最後の言葉を胸に、エッジは旅立った。傍らには、遺跡で出会ったドラゴンがたたずむ。

■初公開!!豪華AZEL声優陣■

スペシャルインタビュー クレイメン役 伊武雅刀

AZELには、主に洋画の吹替えなどで活躍する実力派声優陣が、なんと30名以上も参加しているのだ。特に敵方の重鎮、クレイメン卿を演じる俳優の伊武雅刀氏に、アフレコ時の様子などを伺ってみた。

──TVゲームはされますか？

伊武■うちの娘が昔やっていたときは、横目で見ていただけだったんですけど、あるとき、みんなでTVゲームで盛り上がって。そのときは「なんでえ、お前らバカか」とか言っていたんだけど（笑）、「伊武さんやってみませんか？」と言われて、本と一緒にソフトを借りたらハマっちゃって（笑）。もうハマリ狂った時期があったね。あとは、将棋の勉強にも使ったりしてます。でも「インベーダー」の頃から速さに弱くって。「AZEL」はそういう速さは必要ないそうなんで、このゲームだったらやってみたいと思いますね。

──声の収録のお仕事は久しぶりだと思われますが、いかがでしたでしょうか？

伊武■すごく難しかったね。実はこの前アニメの仕事をやったんだけど、そのときより難しかった。映像が三次元的世界なので、喋っている感じが生々しいんですよ。そこで、きっちり喋っているように声を入れてあげたいな、と思うとものすごく難しくなっちゃう。声の仕事は、すごく技術的なものがいりますよ。ドラマでは自分が空白になってやるんだけど、声の仕事では、それに加えてもうひとつ後ろに冷静な自分がいないとできない。だから難しいですね。

──「AZEL」をご覧になって、どのようにお感じになりましたか？

伊武■映像がすごいですね。ショックだった。新しいものを見たっていう気持ち。

──クレイメンを演じるにあたり、どんなところに気を遣いましたか？

伊武■特になかったね。あえて言うなら、自分より老けて見えたので、格調高くできればいいなと思ってましたね。

──クレイメンはどういう人物だと思われますか？

伊武■独裁者じゃないことは確かだよね。理想の父っていうのかな、お手本となるべき指導者だね。

──最後に、プレイされる人に、ここを見てほしいというところを。

伊武■クレイメンに再会するのは後半になるんだけれども、この物語の山場にみなさんがたどり着くのが楽しみですね。

少年の対極に位置する大きな存在を演じたという伊武氏。「久しぶりにいい役だった」とも。

エッジ役 石田 彰

エヴァンゲリオンの「渚カヲル」役、新スタートレックの「ウェスリー」役が有名だ。

アゼル役 阪本真綾

天空のエスカフローネの「神崎ひとみ」役でお馴染み。謎の多いアゼルをどう演じる？

ガッシュ	……大塚芳忠
パエット	……平田広明
アーウェン	……大塚明夫
ツァスタバ	……大川 透

AZEL STAFF VOICE

「クレイメンは、当初から有名な実力者をというのがありまして。一般の人にも知られた俳優さんのほうが面白くなるのではと思っていたんです。伊武さんについては、クレイメンをやってもらえたらスゴイだろうなぁ、とか最初から話していたんですが、本当にそれが実現できて、とても嬉しいです（楠木）」

体験版サンプルで戦闘を詳細チェック！

エネルギーゲージと行動の密接な関係

今回の体験版は、ムービーや構成以外のゲーム内容が、製品版とほぼ同じであり（細部のバランスなどは目下調整中）、これまでハッキリとしなかった細かい部分まで鮮明に理解することができた。そこで、これまで単発で公開されてきた情報のおさらいの意味も含めて、戦闘システムを中心に振り返ってみようと思う。なお、今回の体験版には「街」などのファクターがないので、戦闘以外の詳細は、また次の機会に特集でお伝えしよう。

エッジとドラゴンはエネルギーゲージを消費して行動する。このゲージは、時間の経過により自然に溜まってゆくもので、すべての戦闘中の行動に必要だ。

敵をホーミングレーザーで攻撃した直後のゲージだ。3段階のうちの1つが消費されている。すなわち、レーザー攻撃はゲージ1つを消費する行動なのだ。

体験版サンプルの戦闘解説モード

ゲーム開始直後に、自然にこの親切モードに移行する。ゲーム攻略に必要な知識から、敵との駆引きまで学ぶことができるぞ。

詳細Check 1 コマンドアイコン

●行動をセレクト●

戦闘中にアイテムを使用したり、特別な行動をする場合、Cボタンでコマンドアイコンを表示することができる。体力を回復するなど、RPGに欠かせない要素といえるだろう。

ショットによる攻撃
エッジの持つ銃で攻撃する時に選択。通常は、コントローラーのAボタンで銃攻撃になる。

ホーミングレーザー
ドラゴンのホーミングレーザーで攻撃する際選択。通常はBボタンでレーザー攻撃できる。

アイテム使用
回復アイテムなどを使用する際に選択。選択すると、アイテムウィンドウが開く。

バーサーク攻撃
バーサーク攻撃する際に選択する。選択すると、バーサーク攻撃のウィンドウが開く。

タイプセレクト
ドラゴンの形態を変える際に選択。製品版では使い勝手はより良くなるとのこと。

■コマンドアイコン画面■

詳細Check 2 エネルギーゲージ

●戦闘の最重要ポイント!!●

これまでは「ゲージが溜まるほど攻撃力が上がるのでは？」とお伝えしてきたが、それはどうやら間違いだったようだ。

このエネルギーゲージは、単純に、ある行動を行うために消費するもので、例えばバーサーク攻撃などの威力は、攻撃の種類やエネミーとの相性などに左右されるのだ。右表に行動と消費ゲージをまとめてみた。例えば、ゲージが2段階の時と3段階の時を比べても、レーザーやバーサーク攻撃の威力は変わらない。レーザーは1ゲージ消費して攻撃、バーサークは2ゲージ消費して攻撃、（現状では）そういうことなのだ。

行動と消費ゲージ	
銃･レーザー攻撃	1ゲージ
バーサーク攻撃	2ゲージ
アイテム使用	1ゲージ

「位置取り」と敵からの攻撃

上の記事に関連していることだが、じつは敵もエネルギーゲージを持っていることが判明した。1ゲージごとに行動し、その間隔は一定。ゲージが溜まる速度は敵ごとに異なっている。そして、敵の行動時に、ドラゴンがどの方向にいるかで、敵の起こす行動が異なってくる。ドラゴンは敵の前後左右4方向に移動することができ、これを「位置取り」というのだ。敵からの攻撃を最小限に防ぐためにも、「位置取り」は重要な行動であるといえる。

詳細Check 3 戦闘レーダー

●緑方向をキープせよ●

「位置取り」は敵を中心にして、左右90度ずつ回り込む。レーダーの緑方向は、敵が攻撃できない安全地帯であり、この方向を維持するのが戦闘で勝利する第一歩だ。逆に赤方向は、威力の高い特殊な攻撃がくる。時には緑がなくなり、ほとんど赤ばかりになることもあり、その際はまた、別の戦略をとることになる。

■敵との相対位置と攻撃■

無色方向＝通常攻撃

敵の通常攻撃が来る方向だ。緑方向がないなどの異常事態以外は、あえて留まる必要のない方向といえる。

敵の攻撃がこないわけではない。通常攻撃でもダメージが大きいものもある。

赤色方向＝特殊攻撃

威力が大きかったり、ステータス異常を起こすような攻撃がくる。なんとしても留まるのを避けたい方向だ。

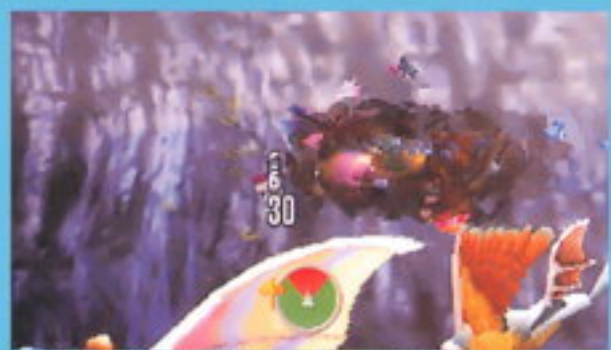
わざわざ赤い方向に行くのは自殺行為に等しい無謀な行動。

「位置取り」と敵への攻撃

以前「戦闘レーダーの緑方向は敵の弱点」というような意味合いの記事を書いたが、これも厳密に言えば間違いだった。単に敵が攻撃できない方向であり、敵自体が持っている固有の弱点（防御力が弱い、攻撃の効果が大きい、など）とは別だったのだ。つまり、敵によっては、赤方向に弱点を持つものもいるということなのだ。

詳細Check 4「銃」による弱点攻撃

●効率の良い勝利●

レーザーで攻撃を分散させるよりも、銃で一点集中攻撃をしたほうが有効な場合がある。それ以外にも、群れのリーダーを先に倒す。回復役を先に倒すなど、エッジの銃攻撃は、戦略上かなり大きなウエイトを占めていると言える。

仲間の体力を回復させてしまう敵を、銃で先に倒した瞬間。このほうが効率的なのだ。

■敵との相対位置と攻撃効果■

正面

●防御力通常
この敵には、正面からだと通常のダメージを与えることができる。しかし、もっと大きなダメージを与えられる方向もある。敵により、弱点はさまざまだ。

側面

●防御力高い
側面からでは、ほとんどダメージを与えることができない。こんな方向からでは、たとえレベルが高くなったとしても、苦戦を強いられることは間違いない。

後方

●防御力低い
後方からは、大ダメージを与えられる。この様な場合、弱点への銃攻撃も有効だ。ただし、必ずしも弱点が、戦闘レーダーの緑・無色方向にあるとは限らない。

攻撃の種類・効果

敵への攻撃の話が出たところで、もう少しエッジ＆ドラゴンの攻撃について詳細に見ていこう。まずドラゴンのホーミングレーザーだが、これは前作までと同様に、一度に複数本発射され、敵の体の当たり判定が発生する各場所にヒットする。が、敵の弱点を狙う場合、弱点以外にも攻撃が散ってしまうので、効率が悪い。そこで、上記の通り、１カ所を集中攻撃するエッジの銃が生きてくるわけだ。この使い分けを上手に利用して戦いたい。

体験版における バーサーク攻撃

攻撃、攻撃補助、回復と、各種初めから揃っている。本来は冒険の中で見つけ出していくのだ。詳細は右記事を参照してほしい。

ドラゴンの基本攻撃

ホーミングレーザー

どちらかと言えば、多数で出現する敵に有効な攻撃で、ドラゴンに近い順から攻撃できる。

ドラゴンの特殊攻撃

バーサーク

敵を一撃のもとに葬り去る強力な攻撃。攻撃補助や回復など、多種多様なものが存在する。

エッジの攻撃

ショット

手にした銃で攻撃を行う。一点を集中的に攻撃できる。冒険の中で、色々な銃が見つかるかも。

詳細Check 5 バーサーク攻撃

ツァーノス

一定の時間、敵からの攻撃を防ぐことができる。敵からの攻撃を気にすることなく、弱点などを狙い撃てる便利なバーサークだ。

メリト

体力を200回復することができる。ツァーノスやメリトのように、攻撃以外の、回復魔法のようなバーサークも多数存在する。

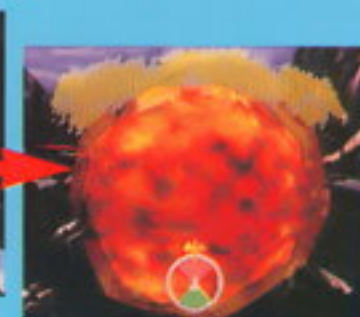
ラテオ

敵を振り切って、戦闘から脱出することができる。ただし、強制イベントやボスの場合は無理なようだ。弱いうちは結構使うかも。

ダロル

画面上のすべての敵を追いかけるレーザー。１本のレーザーが、すべての敵をホーミングしてヒットする、非常にスピーディーな技だ。

ヴァド

前回も紹介した、敵中心で大爆発を発生させる攻撃。防御や方向、数などを無視して、敵に大ダメージを与えることができる。

■敵の特殊攻撃■

左ページ下段の記事に関連するもので、戦闘レーダーの赤色方向にいる場合、ドラゴンが“異常な状態”になる攻撃を仕掛けられることがある。防御のバーサークなしで赤方向に入るのは、非常に危険だということだ。

●ステータス変化に注意

エネルギーゲージの上部分に、ドラゴンの状態が表示される。これは麻痺状態を示す例。

これはドラゴンが「STUN」つまり麻痺してしまう攻撃だ。この場合「位置取り」以外の行動が不可能になってしまう。

ただし、麻痺してしまうのはドラゴンのみで、エッジの銃攻撃や、アイテムでの回復などは可能だ。

時間が経てば自然に回復する場合もあるが、対応する回復アイテムで即座に治すこともできる。

体験版の大ボスの特殊攻撃で、巨大な口でパクッとやられる。見た目にも強烈な攻撃だ。

体験版サンプルから読みとる戦略

位置取りなどによる総合戦略

今回、体験版で戦闘をこなしていく中で、AZELにおける戦闘のノウハウが、かなり鮮明に理解できた。もちろん、この体験版だけですべてを語ろうなどという気はない。ただ、ゲーム序盤における基本的な戦術は、かなりハッキリしたと断言できる。今後の微調整で若干の異差は生じるだろうが、ここでその辺をまとめてみようと思う。右のタイプセレクトとも併せて、今後の参考にしてほしい。

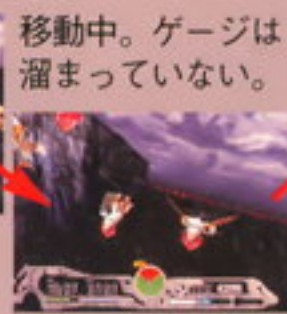
POINT 1 タイプセレクトは戦闘時以外で!

ドラゴンの能力を調節するタイプセレクトは、戦闘時、ゲージが3段階まで達しないとできなかったが、これは消費1ゲージでもできるようになった。

自分の好みを見つけておくのがいい。

POINT 2 位置取りでの移動中にはエネルギーゲージは溜まらない!

これはかなり重要なファクターだ。この「位置取り」の際の移動速度は、ドラゴンのタイプにより、大きく違う。機動型は移動速度が速く、瞬時に別方向へ回り込める。したがって、移動中の時間も短く、結果として早くゲージが溜まる。

位置取り開始。ゲージに注目。

移動中。ゲージは溜まっていない。

終了。ゲージはこの間変化なし。

POINT 3 最も重要なファクターは何だ?

序盤においては、なるべく敵を早く倒すということだろう。この場合、機動力と攻撃力がポイント。特に、ゲージを早く溜める→より多くの攻撃回数が得られるという点で、機動力を重視。ただし、これはあくまで体験版での話なのだが……。

ゲージを素早く溜めて、攻撃重視でいこう。防御力が弱くなるので、位置取りは慎重に行おう。

これが超オススメのドラゴンだ!

攻撃&機動力をフルに高めたドラゴン。ザコには圧倒的に強いぞ。

序盤は防御とバーサークがなくても辛くない。

タイプセレクトを再チェック!

標準型	
攻撃力	100
防御力	100
心技力	100
機動力	100

攻撃型ドラゴン

攻撃力	200
防御力	100
心技力	0
機動力	100

通常のホーミングレーザーの威力が大きいタイプのドラゴン。反対に、バーサーク攻撃の威力は低い。たくさんのザコや、中ボスクラスの敵なら、攻撃型ドラゴンの通常攻撃で十分に対処できる。

防御型ドラゴン

攻撃力	100
防御力	200
心技力	100
機動力	0

防御力重視のドラゴンで、ザコクラスの通常攻撃では、大したダメージを受けることもない。ただ、位置取りの際の移動が極端に遅いため、ゲージが溜まりにくい。序盤では、あまりオススメできない。

心技型ドラゴン

攻撃力	0
防御力	100
心技力	200
機動力	100

バーサーク攻撃に秀でたドラゴン。通常のフィールド移動中では、レーザーの攻撃力が弱いので、あまり使えない。強い敵の中でレベル上げをする、または、強いボスと戦う際に活躍してくれそうだ。

機重型ドラゴン

攻撃力	100
防御力	0
心技力	100
機動力	200

最も位置取りの移動が速いドラゴンで、ゲージを溜めやすい。その分様々な行動が可能で、状況にも対処しやすい。防御力がないのが欠点だが、素早い位置取りは、その欠点を補って余りある。

AZEL 開発スタッフインタビュー Part.12

音声データは超絶ボリューム!!

本誌■最近の開発状況はいかがです?
楠木■ストーリーとかが、最後までつながったバージョンができまして、今は修正に入っている所ですね。ゲームとしての雰囲気やインパクトなどはこれから詰める感じです。完成度は60%ってとこです。
本誌■ゲームショウでの、ユーザーさんからの反響などはどうでしたか?
楠木■注目されているんだなというのがわかりました。あと、ムービーの評判がすごく良かったですね。メールとかBBSとかにも結構書き込んでありましたし。
本誌■ムービーが膨大な量(※約70分)ということですが、セリフなどのボリュームもかなりの分量になりそうですね?
二木■すごい量だったですよ。普通の映画がどれぐらいの量があるのか、ちょっと見当がつきませんが……それらに負けないぐらいの分量があったと思います。スタジオにずっと通いづめでしたからね。
本誌■収録のほうはもう終ったんですか?
二木■全部でのべ8日ぐらいかかりました。通常TVアニメが30分で半日ぐらいだと聞いたことがありますが、それと比べると、かなり時間がかかりましたね。
本誌■収録されたものを実際に聞いてみてどうでしたか?
二木■エッジを石田さんにやっていただいたんですが、線の細い感じ、最初の半人前っぽいところと……それが、主役っぽくなっていくあたりがよく合っていて、バッチリはまったって思ってます。
本誌■アゼルはあまり喋らないキャラという雰囲気がありますが、そのへん声に関してどうですか?
楠木■わりと子供の声に近くて……坂本さんもまだ若い方なので、その辺のイメージが、良い意外性を出してますね。
二木■音声に関しては、ムービーだけでなく街の人のセリフもかなり多いです。何度も住人と話しても、違う会話シーンになるように結構パターンも用意しているので。全部聞くのはかなり大変だと思いますよ。ですから、音声がたくさんあるからっていうよりも、自然な気持ちでプレイしていただきたいですね。

セガファンクラブに入ってAZEL 体験版サンプルをゲット!

10月17日号でお伝えしたように、10月31日までにセガパートナーズに入会(年会費5,000円)した人全員に、今回大特集した「AZEL体験版」がプレゼントされるぞ。今ならまだ間に合う!!
この超レアアイテムで、ひと足早く「AZEL」の世界を探索しよう!

AZEL御意見係開設! キミの意見が開発上のカギを握る!(…かも) 開発者にロックオンせよ!!

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「AZEL御意見」係まで

背中に回された奴の手は、ありえない角度で自分の肩をつかんでいる。

そのままノッポの前髪をつかんで上半身を反り起こし、喉笛にナイフを当てた。

8人目の主人公ついに公開！

街

平和な日本に 還ってきた 外人部隊の男

高峰隆士（たかみねりゅうじ）

25歳・フランス外人部隊所属

日本を飛び出し、フランス外人部隊（レジョン）で傭兵として闘っていた青年・高峰隆士。幼い頃はいじめられっ子で、少年になってからは冷たい態度の父に反抗心を燃やしていたことが、外人部隊へと志願した直接の理由。趣味は読書とテナーサックスの演奏。学生時代には、洋の東西を問わず様々な格闘技を修得した。身長183cm、血液型はA型。天秤座の25歳だ。

特報!! SPECIAL REPORT

●チュンソフト●1月下旬発売予定
●5,800円（CD-ROM 2枚組）
●サウンドノベル

発売が待ち遠しいサウンドノベルの大作「街」。8人の主人公の紹介も、今回が最後の1人になる。そのトリを務めるのは、祖国を捨てて1人の兵士となって異国をさまよった青年、高峰隆士だ。

新システム公開!! しおりを使って任意のポイントにジャンプできる！

ゲームシステムに新たな要素「しおり」が加えられた。

これはまさにその名の通り「一度読んだポイントをマークしておく」システム。「街」では、選んだ選択肢によっては「バッドエンド（※旧称ロックエンド）」へ進んでしまったり、「つづく」の表示でシナリオが途中で止まってしまうこともある。そんなときは読んだシナリオをさかのぼって、選択肢を選び直す必要がある。とはいっても主人公は8人もいる。1日目のシナリオだけでも8人分なら結構な量になり、読み返すのも大変だ。選択肢が出てきた箇所や重要と思われる場所にしおりを挟んでおけば、チェックもラクになり、複数の主人公が絡むシナリオの構図も把握しやすくなるというもの。ぜひとも活用したいシステムなのだ。ちなみに、全部で14カ所に、しおりでのマーキングが可能だ。

しおりは全部で14枚

しおりを挟んでおけば、日付や時間などの細かいデータをメモらなくてすむ。ケース・バイ・ケースだが、14枚（カ所）もあれば、全主人公の1日分の行動をカバーするに余りある。選択肢が出てきた箇所だけでなく、ZAPが出てきた場所などにも挟んでおくといいだろう。

牛尾➡美子（10月12日 PM2:50）へ

牛尾のシナリオを読んでいる最中に、しおりを挟んでおいた美子のシナリオのポイントへ飛ぶ。簡単な操作で別のシナリオへ飛べる。

桂馬➡陽平（10月13日 PM6:40）へ

もちろん時間と日付さえ合わせれば、一度読んだ地点へ飛ぶことはできる。だが、しおりを使えばピンポイントで重要なポイントへ行ける。

LET'S TRY 体験版のCD-ROMを100名に

最近いろいろなゲームでよく見るようになった体験版。発売が近づいた「街」も、うれしいことに体験版配布が始まった。10月下旬より、全国の販売店、ジョイポリス、セガのデジタルサーカス会場などで配布される予定だが、今回サタマガ読者には、なんと100名様にプレゼントでゲットできるチャンスをもらったぞ。シナリオが命のサウンドノベル。実際に読んで（遊んで）みないことにはわからない面白さもある。希望者は下記の宛先まで、応募してくれ！

【体験版CD-ROMプレゼントの宛先】〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社出版事業部 セガサターンマガジン編集部 「街」体験版プレゼント係まで。締切は11月10日当日消印有効。住所、氏名、年齢も忘れずに！

日本に戻ってきた「傭兵」の行き先は？

高峰隆士
10月11日
AM 10:00

シナリオタイトル「迷える外人部隊」

主人公の隆士は、5日間の休暇に、ふと日本に戻ってくる。イヤで飛び出してきたはずの日本に、なぜ帰ってきたのか。自問自答を繰り返しながら物語は始まる。

他の主人公と同様、隆士もこの日のこの時間、スクランブル交差点を歩いている。一人称のセリフがシブイ。このシナリオの特徴だ。

A ……俺の中で、何かが死んでいくのが怖い。
B ……俺の中で、何かが暴れ出すのが怖い。

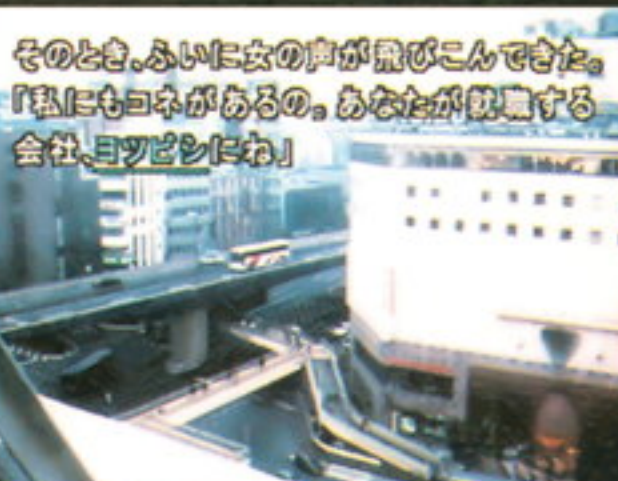
10月11日 AM10:00 行くあてもなく渋谷の街をさまよう隆士

3年前からフランス外人部隊「レジョン」に所属する隆士。訓練と戦いの日々に一息つこうと休暇を取ったのだが、ふと気が付けば日本に舞い戻ってきた自分がここにいる。あてもなく渋谷で電車を降りてみたものの、とくに目的があるわけでもない。

日本を離れたくて黙って飛び出してきたはずなのに、なぜ自分は帰ってきてしまったのか。自分に問いかけながら渋谷の雑踏にもまれている隆士である。

多くの主人公が集うこの時間のスクランブル交差点。途中で出てくる選択肢の選び方によっては、隆士は篠田正志と七曜会の幹部・日曜日に遭遇することになる。

刃物のような切れ長の目をした女と、捨て犬のようにおどおどした目をした若い男。

緑で表示されている語句は、もうおなじみのZAP（ザップ）。「若い男」とは篠田正志のことだ。

そのとき、ふいに女の声が飛びこんできた。「私にもコネがあるの。あなたが就職する会社、ヨツビシにね」

日曜日のセリフに出てくるヨツビシ。このセリフに過剰に反応する隆士。何かワケがあるのかな。

10月11日 AM11:00 白日夢にうなされる！

街の雑踏を離れ公園のベンチで寝そべる。うたた寝など戦地では考えられないと思いつつ、眠りに落ちた隆士が見た夢は、他ならぬ戦地で銃口を突きつけられている自分の姿だった。銃声で目覚める隆士だが、もちろんここは平和な渋谷……。

夢の中。身動きがとれない自分に突きつけられる銃口。日本に帰ってきても、戦地での記憶は消えない。

「やめろ……」

夢の中で銃を撃たれた瞬間に目覚める。目が覚めれば、そこは渋谷・宮下公園の昼下がり。隆士はこの後どこへ行くのか……？

街 CHECK POINT パトリック・ダンディと交錯

軍人といえば、思い当たる人物がひとり。そう、軍服姿で渋谷の街を徘徊しているパトリック・ダンディだ。隆士が宮下公園から出た直後に、街中ですれ違う。軍人同士（？）の2人だが、果たして？

男の肩が当たった。

アメリカ軍の軍服を着ているダンディを見て、一瞬隆士に緊張が走る。研ぎ澄まされた軍人としての感覚が反応したらしい。

しかし、結局ダンディがニセの軍人であることを隆士は嗅ぎ取る。すれ違っただけの雰囲気でわかるとは、さすが本職は違う。

雑踏の中、男は遠ざかって行く。ニセ者だ。従軍経験のある者なら一目でわかる。

10月11日 PM3:00 渋谷の街中で大立ち回り

街 CHECK POINT 飲み屋で三次と遭遇

隆士がひとり酒を飲んでいる。隣にいるのは、何となく見覚えのある……狐島三次だ。宝石強盗が（どういうわけか）うまくいって、気の大きくなっている三次。ひとり酒を飲む隣人に声をかけてしまうほど、いい気分だ。牛尾の気も知らず、いい気なもの？

「よう……いい飲みっぷりじゃねえか」

シナリオ中のちょっとしたひとコマ。三次も出演する。

隆士は、のんきで平和な渋谷の街に、だんだんと苛立ちを覚えてくる。「自分の中で何かが暴れ出すのが怖い」という隆士の感覚がシナリオ中で描写されていたが、ここでふとしたはずみから、隆士は文字通り暴れてしまうことになる。

肩がぶつかったことから街のチーマーたちに囲まれてしまった隆士は、その中の1人を思わず殴り倒してしまう。このままでは済まさないと殺気立つ若者たちに、人通りのない路地裏に連れ込まれてしまうが、ここで職業軍人である隆士の格闘術が披露される。世界の主な格闘技をすべてマスターしている隆士にとっては、もちろん、渋谷の不良少年たちなど、ものの数ではない。殺さないように手加減しながら的確に急所を突いてくる隆士の攻撃に、チーマーたちはひとたまりもない。

1人、また1人と片づけながら、情けないチーマー少年たちに過去の自分の影を見てしまう隆士である。

格闘技マスターである隆士

「こんなところで大立ち回りを演じるために苦労して格闘技を身につけたわけではない」と、わかってはいるのだが……。ちぐはぐな自分の内面と本能の行動に、ますます苛立つ隆士。

格闘技を覚えたのはこんな素人の馬鹿をしつけるためじゃない。

鼻を折ったヤツの痛みはわかる。

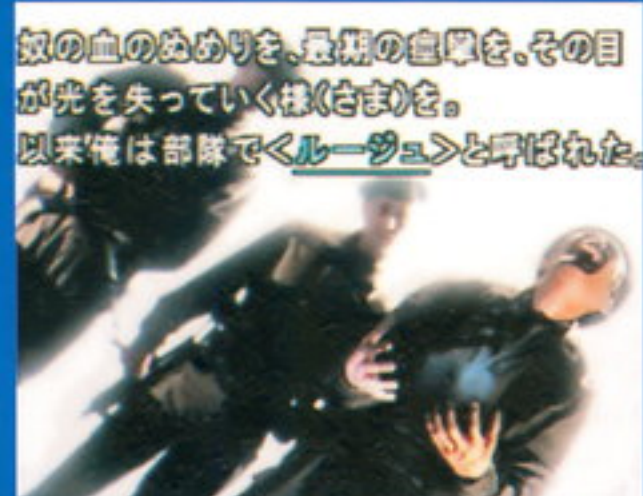
なかなか見事な格闘シーン。ここでは効果音もバッチリ入っている。しかし、シナリオ自体は、隆士のつぶやくような内面の声で語られていく。

ここで桂馬と交錯！

「……ケンカだ!」
予想通り、数人の若者たちが大乱闘を繰り広げている。
桂馬はあせった。

この乱闘を目撃しているのは爆弾捜しに忙しい桂馬。ここでの桂馬の対応は……？

街 CHECK POINT 傭兵・隆士の異名「ルージュ」

フランス語で「赤」を意味するこの言葉は、傭兵としての隆士に付けられたニックネームだ。戦地をくぐり抜けているうちに、人を傷つけることを楽しむようになった隆士を、仲間はそう呼ぶようになった。そんな兵士である隆士のエピソードも明らかになっていくかもしれない。

何人もの人間を殺してきた隆士。そんな経験を持つ人間は、この渋谷でもただ1人？

10月11日 PM9:00 街の中での出会い…

自分自身の内面の葛藤を中心にシナリオが進む第1日目。語り口が隆士の一人称なので全体的に孤独なトーンが感じられるが、そんな中でも新しい人々との出会いがある。

夜の渋谷でふとしたことから知り合いになるのは、街のホームレスたち。彼らと酒を酌み交わす一幕もあるのだが、人と触れ合うことのないクールな隆士のシナリオでは、貴重なワンシーンと言えるだろう。

ホームレスのひとりで通称「伍長」と呼ばれるおじさん。帽子をかぶった「伍長」が元（現役の？）軍人かどうかはわからないけど。

「伍長」の仲間たちのホームレスと一緒に酒を飲むシーン。かたくなな隆士の内面は、意外とこんなところで開かれるのかも？

10月12日 AM7:00 家族と再会するのだが…

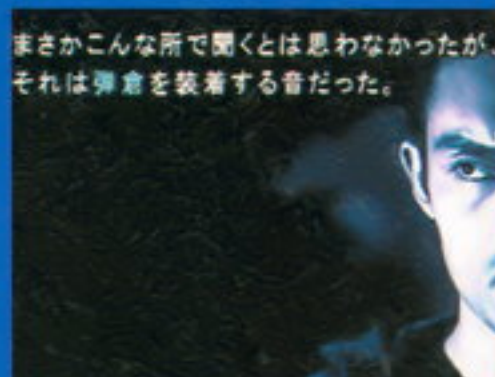
あてもなく渋谷を歩き回るうちに、2度と帰るつもりがなかった自宅に、なぜか足を向けてしまった。門前ではち合わせしたのは姉の綾。家の中に連れて行かれ、喜ぶ姉や母と再会する隆士だが、父親だけは相変わらず隆士を蔑むかたくなな態度を崩そうとしなかった。3年前に家を出たときと、何も変わらない父親の態度に隆士は思わず拳を振るい気まずい思いで家を後にする。シナリオのテーマのひとつである「家族」への思いが、これから隆士の中で大きくなっていく。

父の冷酷な態度に、思わず手を上げてしまった。厳格な父親は、隆士の3年ぶりの帰宅にも、表情を崩さなかったようだ。

自宅の前に立つ隆士。あてどなく歩いたつもりが自宅の前に。心の中にあるのは、やはり家族への複雑な思いのようだ。

父に手を上げた隆士におびえる母と姉。以降のシナリオでは、この家族と隆士の関係が物語のポイントになっていくようだが……。

街 CHECK POINT 神出鬼没の青ムシ。こんなところにも!?

学園アイドル飛沢陽平のシナリオで大活躍する「青ムシ」こと青井則生。陽平を妊娠ネタで脅すと同時に、自分も篠田正志のシナリオで脅される側に回ってしまうという忙しい男だが、隆士のシナリオでも登場。暗闇で銃を手にした男が青ムシの名を呼ぶこのシーンは一体どこ？

シリアスなこのシーンに青ムシが出てくるのか!?

青ムシの名を呼ぶ男。青ムシも高校生のくせに、こんなとこで何やってんのかねぇ。注目のキャラのひとり？

街 CHARACTERS

隆士の家族 高峰家の人々

シナリオのこれからの展開のカギを握る隆士の家族。見覚えのある顔もいるその家族の面々を紹介しよう。

高峰綾（たかみね あや）

隆士の姉。道玄坂の宝石店に勤める。ご存じ牛尾政美のプロポーズの相手。弟の家出を心配しているが、父母を思い、家では努めて明るく振る舞っているが……。

高峰厚（たかみね あつし）

隆士の父。世界的にも一流の家電メーカー「ヨツビシ」の重役。相手に自分の気持ちを素直に伝えるのが苦手で、それを隠すため、厳格な態度を取っている。

高峰霞（たかみね かすみ）

隆士の母。主婦業の傍ら、書道の講師もしている。二足のワラジを履くしっかりものだが、読書に熱中して夕飯の支度を忘れるなど、おっちょこちょいな一面も。

街 隆士のシナリオはこう読め！

故郷という「街」への疎外感と自分探しの5日間

一種、独特な雰囲気の漂う隆士のシナリオは、一読すると他の主人公達と比べて、非常に違った雰囲気を持っている。脚本の執筆は、おなじみ長坂秀佳氏だが、今回は隆士のシナリオディレクターである毛利氏にその読みどころを聞いた。「生まれ育った『街』に疎外感を抱き、それを埋める“何か”を探してさ迷う隆士。脚本を読了して先ず浮かんだのは、隆士のことではなく、私自身の故郷に対する疎外感でした。

私は帰省する度、“自分がこの土地を踏んでもいいのだろうか”という強い疎外感に囚われます。それは故郷を捨て、東京で異邦人として生きている自分を後ろめたく感じているからかもしれません。そして、こう思ったのです。『隆士が渋谷に抱いている疎外感は、私のこうした感情に近いものではないか』と。こうした思いをよすがに演出を行いました。隆士主観の映像を多用していますが、それは彼の抱く疎外感を強く表現したいという意図からくるものです。客観映像が減った結果、全体に突き放した印象を受けられるかもしれませんが、隆士の目を通じて、彼の疎外感、そして5日間の“自分探しのさ迷い”に共感して頂ければ幸いです（シナリオディレクター・毛利昌樹）」

レーシングゲームへのあくなき追求

特報!! SPECIAL REPORT

SEGA Touring Car Championship SATURN EDITION

●セガ●11月27日発売予定
●レース●5,800円●2人同時プレイ可能
●マルチコントローラー、ハンドルコントローラー対応
●全年齢推奨

完成度 100%

Qualifying
TIME LEFT 39
COURSE RECORD 0' 26" 906
00'00"530
REPLAY
SPEED 069 km/h

アーケード版プロデューサー水口哲也氏が語るサターン版「STCC」

ツーリングカーレースの持つスピード感とバトル感……。その2つを前面に押し出して開発されたアーケード版「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」(以下STCC)から幾月、ついにそのサターン版が産声をあげようとしている。家庭用ならではのフィーチャーを盛り込み、バージョン1.5とも言われるサターン版「STCC」。アーケード版のプロデューサーの目にはどう映るのか……。

Tetsuya Mizuguchi

他では絶対にできないサムシングニューを

──サターン版「STCC」も調整の最終段階だと思いますが、操作感などのフィーリングは？

水口　操作感、難しいところですよね。時間との問題もあるし、本当に面白いものを作るときって、最後はフィーリングの世界じゃないですか。例えば、僕がプレイしてイマイチだなあと思っても、誰かがやって、いや、これはいけると思うかもしれない。でも、僕自身やディレクターの高部も納得しないと出したくないし、開発も同じことを思ってるはずですからね。あとは任せるしかないという状態ですね。

──アナログのステアリング感覚をパッドでやるというのが一番難しい部分ですよね。「STCC」も結局そこに行き着くと思うんですが。

水口　それは僕よりも高部が一番苦労してる部分ですね。もともと無理があるじゃないですか、業務用でやっているものをそのままサターンでやるというのは。パッドで自動車運転しろといわれたら、普通できないですよ。もちろんギリギリまではやりますが、そこ以外の部分に楽しみを振るしかないと思うんですよ。あとゲームセンターと家庭では環境も違いますよね。例えば100円で3分、5分の世界と、6,800円で3日とか4日、あるいは1カ月2カ月遊んでいくものですから、全然違うセッティングにしないといけないわけですよね。その要素というのは走行性能とか走行感とかも大事なんだけど、そういうものじゃないサムシングニューがないと。夢がないとダメだということはずっといってきたんですよ。

サターン版「STCC」は、魂が入ってるし、前回やり残したことがあるからそういうところを入れて、あとは今までにはないサムシングニューって何だろう？　と考えます。そこで、サターンはもちろんですけど、他機種で出てるクルマのゲームに絶対できないものは何だというところで、イロイロとアイデアを考えてきたわけなんです。

遠隔通信対戦がはたして面白いのかどうか

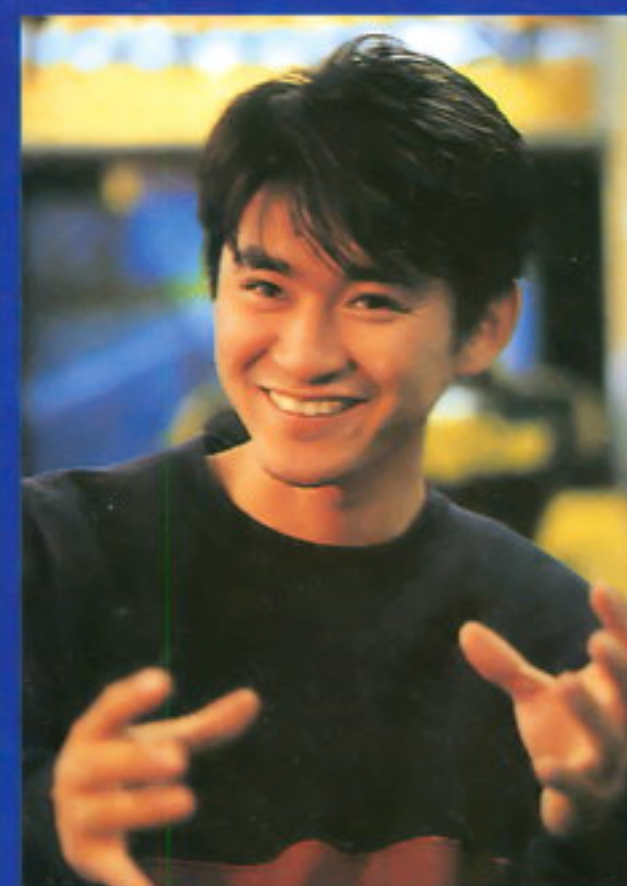
──サターン版ならではの要素がいろいろ入ってますが、それについてはどうですか？

水口　今回、僕がいいたいことは1つだけです。さっきのサムシングニューでいうと、前々からずっと考えてきた「ネットワーク」の話なんですよね。まずはインターネットを使ったグローバルランキングから話しますと、例えばゲームセンターで我々3人でプレイしていたとしますよね。そこで、誰が一番かレコードが残る。ただ、それはゲーム機の中でしか行われないことですから、記録が良くてもそれは全国大会どまりなんですよ。

ほら、車のレースって世界的なものでしょう。日本だけではなくて欧米とか、そういう実際のレースにゲームが遠いというか、単なる遊びで、しかも閉鎖的。家の中とかゲームセンターとか。そういう限定されているような状態をなんとかできないかを考えたんですよ。

一方でセガはXBANDをやったりとか、リアルタイムで通信対戦というところにいってますけれど、それに対する個人的な疑問というのがあって。それは“遠隔通信対戦が果たして本当に面白いのか？”というね。アーケードの通信対戦は、横のプレイヤーと対戦するのが一番面白くて、もし例えば僕と誰かが一緒にゲームをプレイしたいときに、家でそれぞれプレイするよりもゲームセンターに行って、そこでお互い並んでプレイしたほうが面白いし、終わったあとにコミュニケーションしますよね。もう一回やろうとか、ココはどうだったとか。それが遠隔通信対戦だと、まどろっこしい手続きを無理矢理してるように感じるんですよ。もちろん、これは僕個人の考え方ですけどね。

それでは、遠隔通信対戦ではなくて、全然違う通信を使った遊びができないかとみんなで話したときにポッとアイデアが出てきたんです。インターネットですよ。世界につながっているディストリビューションを考えると、世界の人たちとアクセスできる方法は電話線かインターネットくらいですよね。ただ、インターネットに関しても懐疑的ではあったんですよ。実体が見えてこないというか、いつもいろんな人がうごめいているんだけれど、ハッキリ見えるものがない。ホームページはすごく便利だけど自分自身そんなにホームページは見ないとかね。それで、どうしてだろうと考えて。もっとインターネットそのものを明確化して利用するしかな

①サターンにモデムを接続しておくと、「STCC」から直接データをインターネットにアップロードできるという新設設計。モデムを持っている人はぜひ活用したい。②インターネットへデータをアップするにも、まずは走り込んで好タイムを叩き出すことから始める。タイムを出すならアナログなデバイスは用意したいところだ。③写真右上に出ているパスワードがエントリーに必要なもの。④接続するとこういったホームページが現れる。

結局、対戦は横の人間と競い合うのが一番面白いんですよね

Tetsuya Mizuguchi

もう全国大会みたいな当たり前のものはやりたくないんですよ

いだろうと。

わかりやすくいうとサターンの「STCC」は一定の条件さえ満たしていれば、走行後にパスワードが出るようになってるんですよ。そこで、例えばMacでもいいし、Windowsでもいい。モデムを持っている人はモデム付きサターンでもいいので、インターネットの「STCC」のサイトにつなげてそのパスワードを入れるんです。それで自分の名前を入力してやると、自動的に世界スコアランキングにエントリーできるという機能があります。そうすると、例えば僕が見ず知らずのイタリア人とか、スペイン人の前後に名前が入ったりするわけなんです。ですから、日本だけの全国大会とか、そういう規模の小さなものはやりたくないんですよ。モータースポーツというのはさっきもいいましたけれどワールドワイドなものですから、ゲームもやはり世界規模でランキングを争ってもいいと思うんですよ。自分が世界的にどのくらいに位置してるのかとか、海外のうまいプレイヤーもいるでしょうから、イタリアのスミスはまたタイム上げてるな、とかね。そういう間接的なコミュニケーションしながら、世界規模のグローバルランキングをサターン版の「STCC」で大々的にやりたいんです。

――たしかにそれが実現すれば、またいろんなイベントもできますよね。

水口　できますね。実はまだ詳しいことはいえないんですけど、サターン版を使った世界的なイベントもやりたいと考えています。もう当たり前のような全国大会はやめたいなと思うくらい大規模なものになるでしょう。とにかくサターン版が発売されたら、みなさん、一生懸命走って、タイムを縮めておきましょう。あと、インターネットの環境を整えておきましょう。

ゲームを核にしてのコミュニケーション

――それではインターネットに接続する手段を持っていない人が参加するには、どうすればいいのでしょうか？

水口　うーん、それに関してはいろいろ考えたんですが、パソコンもモデムも持ってないユーザーさんもいると思うんです。例えば手紙で参加できないの？　という声があるかもしれないですけど、今回はあえてインターネットに限定させていただきました。ただし、今はかなりインターネットは色々なところで見ることができますよね。ですから、インターネットの環境がない人は、例えば友達の家から送らせてもらうか、学校で使わせてもらうとか、インターネットカフェに行くとか、手段はあると思います。こちらとしては、とにかく間口があればどこからでも入れられるようにしたいんですよ。

あと、例えば子供がプレイしていて、インターネットなんか全然知らなくて、いい記録が出ても入れないし、送れないことがあると。だけどそういうときにお父さんが助けてくれるかもしれませんよね。そうすると、「お父さんスゴーイ!!」みたいなことも起こるでしょう（笑）。やっぱり、そういうコミュニケーションも大切だと思うんですよ。普通のゲームでしたら、みんなゲームを買ったら真っ先に家に帰って閉じこもって黙々とプレイするイメージがあるじゃないですか。でもサターン版「STCC」だと、ひょっとしたら、そういうこともあるんじゃないかなと、真面目に考えているんですよ。

つまり、ゲームが核になってコミュニケーションができる、というようなね。それが身近な人から世界の人から、そういう雰囲気があれば、ゲームの何かが変えられるんじゃないかと常々思っています。だからわからない人は、これをきっかけにインターネットの世界に入る人もいるかもしれない。でも、そうなってほしいんですよ。

ただ、決して僕はXBANDを否定してるわけじゃないんですよ。XBANDはXBANDで、もしかしてゲームセンターに行けない人や、家から出られないような人がいて、誰かと対戦したいというニーズはあると思うし、あれはあれな

①非常に細かいところまで調整できるアナログのキャリブレーション。ステアリングの効き始めから最大値の設定、同じくアクセル&ブレーキの加減が自由に設定できる。②アーケードモードはアーケード版同様のシビアさで、サターンモードでは若干挙動がマイルドになり、アーケードモードよりも格段に走りやすくなった。③アーケード版ではディップスイッチでしか設定できなかったグランプリモードも。どのコースも20周1本勝負だ。④リプレイ画面。これは最もオーソドックスかつ迫力あるカメラ視点。ちなみに視点は切り替え可能だ。⑤結構迫力ある前からの視点。⑥後ろ斜め左からのアングル。⑦後ろ斜め右から。⑧いわゆる普通の後方視点。⑨そしてドライバー視点の6種類。

りの面白さはあると思います。だけど、現状ではみんながXBANDに無意味に行ってる気がしているんですよ。やっぱりいろいろなメディアとミックスして、１つのゲームのコンテンツを遊んでいくという展開がほしいんですよ。「STCC」というゲームから、ネットワークを使って、ホームページの中に入って何かをするというのも１つだし、そこから実際に大会をやって、その上位何人かが集まるとか、そういうイベントがあっても面白いと思いますし。ゲームの展開からくるその次の何かというのを僕はどうしても見てしまうので、それに対するチャレンジは、今後もやめるわけにはいかないですね。

新作はちゃんと作ってますので安心してください

──ところで、現状のROMをプレイしての個人的な感想はどうですか？

水口　正直言って僕は「セガラリー」のときはあまりうまく走れなかったんですよ。今でもサターン版の「セガラリー」はヘタなんです（笑）。サターン版「セガラリー」を開発してるときにCSの服部とか中村には、「これはなんか走れないなあ」といっていたら、僕自身がアーケード版のハンドルからきてるから、コントロールパッドでの操作が慣れないんだといわれてたんですけれど、やっぱり今でもうまく走れない。でもですね、不思議なことにサターン版「STCC」はちゃんと運転できるんですよ。そういう意味では「セガラリー」のときよりもイイなと思ってます。まあ、「セガラリー」はドリフトのゲームなので「STCC」とは走り方のベクトルが違いますけどね。

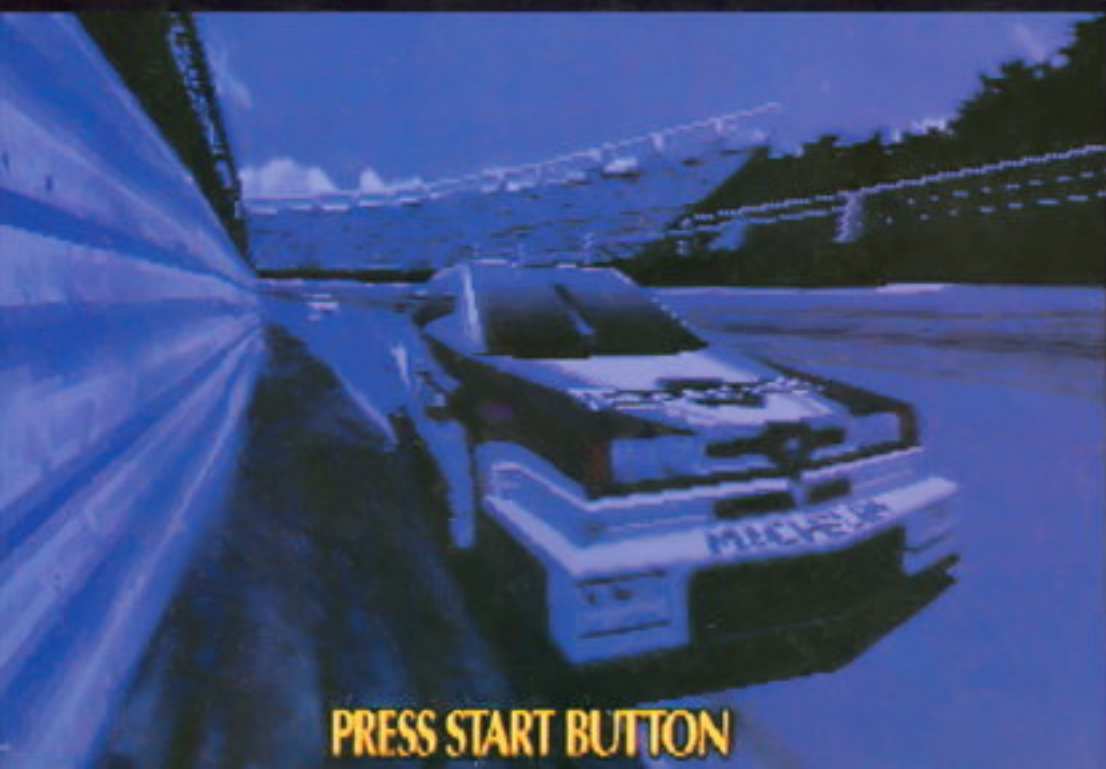
あとはアーケード版と比べても遜色ない、いやそれ以上のスピード感ですね。特に最近のクルマのゲームって、カタログ的なものがすごく多いでしょう。走りそのものを楽しむというよりも、どちらかというと、自分のプレイした姿をリプレイで見て楽しむとか。そういう周辺で楽しんでるものが多いなと思います。高部ともよく話すんですけど、やっぱり「STCC」は"王道"でいかなきゃダメでしょうと。ですから、今までのクルマのゲームの中ではすごくスピード感があって、緊張感があって、という、すごく魂の入ったゲームなんじゃないかなと思うんですよね。手前味噌ですけど、それはやっぱり強烈に思うんですよ。あんまり硬派すぎるといわれるかもしれませんけれど、それが僕はいいんじゃないかと思ってます。

─最後になりますが、最近の水口さんの近況は？

水口　えー、来年２人目の子供が産まれるんですよ。そういうんじゃなくて（笑）？　あと、車を買い替えます……ってそうでもなくて（笑）？　わかってます。我々はアーケードがメインですからね。みなさんが期待しているものはちゃんと作ってます。そのへんは安心してください。このスタッフですから絶対良いものになると思います。まだ具体的なことはいえませんけどね、そのうちお話できると思うので楽しみにしててください。僕自身はいいたくていいたくてたまらないんですけどね（笑）。

──そちらも期待しています。どうもありがとうございました。

（1997・10・7 セガAM分室にて）

①じつに様々な設定が可能なオプションモード。難易度の設定からBGMの音量、キーコンフィグ等々、プレイヤーの好みに応じたセッティングにすることができる。②タイムアタックモードでは自分のベストタイムの走りを再現したゴーストカーを出現させることができる。5LAPにして完走したあと、ゴーストをONにしてもう１度同じコース選択すれば出現。③中央がマイカーで、左がゴーストカー。今のところ「セガラリー」にあったゴーストカーの半透明化や点滅などの機能はないが、今後入るかは未定。もちろんゴーストカーに当たり判定はなく、ゴーストカーに勝てば新記録樹立という非常にわかりやすいシステムである。

ゲームからくる次の何かに対するチャレンジは、やめるわけにはいかない

PRESS START BUTTON

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度100%

RONDE【rɔ́ndou】〜輪舞曲〜

●アトラス●10月30日発売予定●シミュレーションRPG●6,800円(CD2枚組)●全年齢推奨

悪魔が氾濫する近未来の東京で生き残るために……

10月30日、近未来の東京を舞台に繰り広げられる悪魔との戦いが始まる。「RONDE」の攻略第１回目は１週間後の発売に先駆けて、ステージ１から５を徹底攻略。ゲームを進める前に覚えておきたい右の３つの要素と各ステージのマップ、データを紹介しよう。

より深く「RONDE」を理解するために

「RONDE」は自由度の高いシミュレーションRPGなので、こう進まなければいけないという完璧な攻略方法はない。必要になるのはマップや登場悪魔のデータくらいだろうか。そのため今回の攻略は初心者のための一例。「魔神転生」シリーズの初心者や3Dマップが苦手な人は参考にしてほしい。

「えこひいき」は必要なワケで

「RONDE」は主人公たち人間ユニットのほかに、敵を自由に仲魔にできるところが特徴だ。ユニットの多いシミュレーションでは、メインに使用するユニットを何人かに絞り込む必要がある。限られた経験値しか得られないため、その振り分けが重要になるのだ。

ここでマップの記号を説明する。
味方→名前の一文字目、敵→数字(種類別)
宝→ひらがな(青)、拠点→ピンク色
高低差は低いところから、高くなるにつれて色が濃くなっている。

1. 高低差と武器攻撃の関係

まずは武器攻撃は高低差によって命中率が大きく変わることを覚えておこう。攻撃には３つの性質があり「斬る」「突く」「殴る」それぞれに得意な高低差があるのだ。例えば「突く」は味方ユニットより敵ユニットの位置が高い方が攻撃が当たりやすい。武器と性質、高低差を考えて戦闘を有利に進めよう。

2. 悪魔ユニットはどう使うか?

仲魔にした悪魔を味方ユニットとして使える、「魔神転生」シリーズおなじみの要素。しかし最初の方で仲魔にした悪魔をそのままユニットとして扱っても、ほとんど使い物にならない。悪魔ユニットを使い始めるのは、REMIXが可能になるステージ５以降かと思われる。今回の攻略では悪魔ユニットは一切使っていない。

3. レベルとランクの上げ方

シミュレーションは敵の数が限られているため、自由に経験値稼ぎができない。しかも、敵を虫の息にしてレベルを上げたいキャラでトドメを刺すというお約束の方法では重要なランクが上がらない。レベルは与えたダメージ、ランクは受けたダメージでポイントが上がる。レベル＆ランクアップは楽ではないのだ。

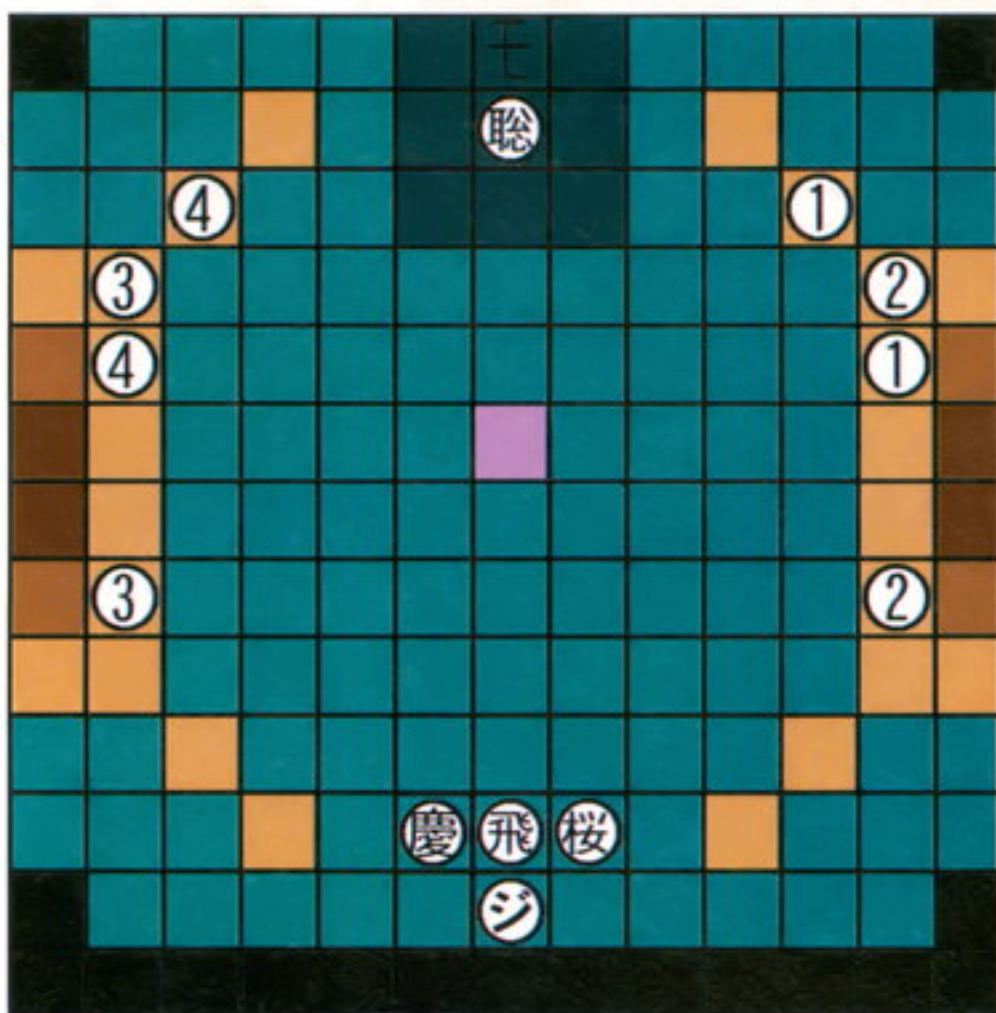
STAGE1

国立博物館

弥勒飛鳥は弟の聡、友人の桜子、慶太と共に、上野の博物館で開かれている「アステカ遺跡展」へと来ていた。遺跡展の注目を集めたのはクリスタルの彫像。しかし、聡が興味を示し彫像に近づいた途端、像は光を放ち、悪魔の姿へと変貌した。

古代の遺跡の中にこんなクリスタル像が安置されていたなんて、不思議な気がするよ

我が勝利の証としてしばらくの間、預かっておくわ・・

聡「兄さん・・・

「RONDE」を理解する、小手試しステージ

味方ユニット 飛鳥(LV1)、桜子(LV1)、慶太(LV1)、ジョーカー(LV1)

拠点……3 宝 なし

●攻略のアドバイス●

クリアは簡単なステージだが、育てるユニットを絞る必要があるので、経験値の振り分けには気をつけよう。まず1ターン目のプレイヤーフェイズ終了後、モレクを含め、敵の4体が消えるので、実際に戦うのは4体のみ。②インプ、③コウジンは攻撃範囲に入らなければ、両サイドの拠点へ移動する。楽に倒すなら、中央の拠点で①ツルベビと④ブルーマンを倒し、そのあと残りの2体を倒そう。

夜魔ツルベビ 浮遊タイプ(6)

ザコ中のザコ。ランクのポイントを稼ぐためにも、プレイヤー側から攻撃せず反撃で倒そう。

LV	1
RNK	1
HP	11
MP	?
AP	10
DP	5
MD	9

悪霊インプ 地上タイプ(6)

同じくザコ。一撃とまではいかないまでも楽に倒せるので敵フェイズでの反撃のみでもOKだ。

LV	2
RNK	1
HP	14
MP	?
AP	14
DP	7
MD	5

夜魔コウジン 浮遊タイプ(6)

攻撃力が侮れないので油断は禁物。1ターンで始末しないと、少々痛手になりそうだ。

LV	3
RNK	1
HP	20
MP	?
AP	12
DP	7
MD	8

悪霊ブルーマン 浮遊タイプ(6)

このステージ内では最も手こずる相手。HP、攻撃力が高いので、拠点に来られると面倒なことに。

LV	4
RNK	1
HP	28
MP	?
AP	15
DP	8
HD	9

STAGE4

代々木公園

聡を取り戻せないまま、目黒の自宅に戻ってきた飛鳥たち。そこへ代々木公園で悪魔が暴れているという情報が飛び込んできた。悪魔のいるところに聡を取り戻す手がかりがあるはず。そして公園ではすでに、1人の男が悪魔と戦っていた。

慶太「公園から逃げて来た男や女が、悪魔に襲われたと言っているんだ。

男「MAY I HELP YOU?

桜子「あの人、悪魔を倒すのを手伝うって言ってるわ!

宝も仲魔も豊富な公園

味方ユニット 固定:飛鳥、桜子、慶太、ジョーカー、チャーリー(3ターン目から登場・LV2)

拠点……………4

宝 あ VITインセンス い 傷薬 う ナックルダスター

●攻略のアドバイス●

主なイベントなイベントは謎の青年(沢木)との会話と、チャーリーが味方になること。チャーリーは北東に出現するので、宝㋐は彼に取らせる。反撃できないユニットなので単独行動は禁物だ。

A軍 ①インプ2体は一撃とはいかないまでも、比較的楽に倒せる相手。要注意は意外に防御力の高い②ブラウニー。ユニットは慶太と飛鳥or桜子を向かわせればいい。あとはB集団へ。3体を倒したころに北東にチャーリーが現れる。

B軍 A集団が残り1体になったころ、B集団と宝㋑のほうへ。飛鳥たちは攻撃対象と高さが変わらない方が有利。それを利用して戦おう。②ブラウニーは必ず1体は仲魔にしておきたい。倒したあとは、南西の拠点でできれば完全回復しておこう。

C軍 C集団の④ピクシー3体は、道に下りて攻撃範囲に入ると移動を始める。チャーリーなら一撃で倒せるザコだが、ジオはやっかいなので早めに始末しよう。その間に宝㋒を取りにいかせる。Ⓑブルーマンは拠点から移動させて戦うこと。

妖精ピクシー 大空タイプ(6)

HPが少なく、攻撃力も少ないが魔法防御が低い慶太にジオは痛手。1体は仲魔にしておきたい。

LV	2
RNK	1
HP	12
MP	?
AP	12
DP	7
MP	7

夜魔ブラウニー 地上タイプ(6)

攻撃力、防御力がそこそこ高くダメージを与えにくい。合体材料として1体は仲魔にほしい。

LV	3
RNK	1
HP	15
MP	?
AP	17
DP	10
MD	3

最初に契約する悪魔

チャーリーは妖精、地霊、幻魔と契約ができるコンダクター。ステージ2の後ブラウニーやピクシーと契約が可能だ。オススメは契約魔法でディアが選べるピクシー。貴重な回復手段だ。

Magic

HP20以上回復 単体 射程1~2

悪魔との交渉術 仲魔になるかは交渉しだい。ここでは悪魔との会話のポイントをチェック。ランダムな部分も多いが、性格によって傾向は決まっている。

妖精ピクシー 自分の目的を素直に話して「優しい人」と思わせればOK。封印しないという約束を望んでくる。

夜魔ブラウニー お人好しな人間だと思わせる。仲魔にするには3000Gか30mag要求されるがどうするか?

STAGE3

ネオ・コーストシティ

聡が連れ去られる前に博物館に現れた男、トンプソンの行方を追って有明の研究所前に来た飛鳥たち。そこで悪魔軍団長アザエル率いる軍団に遭遇した。「リリムを返せ」と怒りをあらわにするアザエル。真意がわからないまま戦いは始まった。

浮遊＆大空タイプの移動力に注意

味方ユニット 強制：飛鳥、桜子、慶太
参加可能：チャーリー、ジョーカーその他5名

拠点 ……………5

宝
- あ　ちからの腕輪
- い　3000G
- う　ソフトメイル
- え　5000G

●攻略のアドバイス●

A軍のいる高さまで移動しなければ敵はまったく動かない。宝あいを取り戦闘開始。ユニットを分けてA軍とB軍に向かわせよう。宝うえの取り忘れに注意。初のボスキャラ登場ステージ。

A軍 A軍は防御力の高いユニットを向かわせること。最初は②ブラウニーから。2人セットで確実に一体ずつ倒していこう。その間、①ピクシーからは無防備だが魔法以外は大したダメージにならない。そのあと①ピクシーを同様に倒すこと。

B軍 B軍の③ブルーマンはHPが高いのでここでも要注意キャラ。A軍と戦闘中のユニットと混戦になると面倒なので、離れた位置で戦おう。あとは囲んで一体ずつ倒していけばいい。A、B軍との戦闘では、敵の目標になるチャーリーの残りHPに注意。

C軍 A、B軍を倒してHPを回復したあとC軍へ。飛鳥たちの命中率が下がる階段での戦闘を避けて、橋の付近までおびき出しておこう。④コウジン→⑤アンカロクの順に倒した後、HPを全回復したのちアザエルとの戦闘に移ろう。

BOSS このステージのボスアザエルは攻撃魔法アギを使う強敵。そのため⑤アンカロクを倒さないうちアザエルの攻撃範囲に入るのは避けること。魔法防御の低い慶太は一回に受けるダメージを確認しておこう。拠点で回復するHPは無視できない数なので、早く倒したい人は拠点から出して戦おう。

堕天使 アンカロク
大空タイプ（6）

攻撃力は高いが、このステージでアルカナを使ってこないので比較的楽に戦える相手だ。

LV	4
RNK	1
HP	24
MP	?
AP	17
DP	9
MD	10

BOSS アザエル
大空タイプ（6）

高いHPとアギに泣かされる。しかし拠点から出して味方ユニットで囲んでしまえば楽勝だ。

LV	6
RNK	1
HP	45
MP	?
AP	21
DP	11
MD	11

STAGE4

新宿

建物の内部には巨大な装置があり、隣には名前以外の記憶をなくした黒人の男ムハマドが倒れていた。装置を調べたところ、この場所から新宿のある会社へアクセスしていたことがわかり移動することになる。今は無法地帯となっている新宿の街へ。

コンディション異常と狭い通路が強敵

味方ユニット 固定：飛鳥、桜子、慶太、チャーリー、ムハマド(LV5)、麗華(隣接すると仲間になる、LV4)。
参加可能：ジョーカー、その他1体

●攻略のアドバイス●

拠点 ……………4

宝
- あ　トパーズ
- い　クラウン
- う　5000G
- え　ターコイズ

このステージでは南東の階段の前に位置する麗華が仲間になる。味方ユニットが隣接するまで、移動や戦闘はしない。また1ターン目で北に悪魔が6体登場する。コンディションに異常をきたすアルカナを使用してくるので前のステージに出てきたものと同じと考えていると痛い目を見ることに。

A軍 昔ながらのいい方をすればA集団の敵は「暴走族」なので、会話もなければ魔法等の攻撃もしてこない単純な敵ユニット。②ロードウォリアーは攻撃範囲に入らなければ接近してこないので、その間に①マッドライダーを倒しておこう。1人の味方ユニットが敵3体に囲まれる状況は避けるように。

マッドライダー
地上タイプ（6）

単純な直接攻撃のみだが、攻撃力は馬鹿にできない。特にレベル3以下のユニットは注意。

LV	4
RNK	1
HP	27
MP	?
AP	17
DP	10
MD	3

ロードウォーリアー
地上タイプ（7）

マッドライダーよりもやや強いユニットだが攻撃のタイプは変わらない。同様に倒そう。

LV	5
RNK	1
HP	33
MP	?
AP	18
DP	12
MD	5

魔獣 タンキ
浮遊タイプ（5）

「斬る」攻撃に対して弱いので飛鳥や桜子に攻撃させよう。ステージ4では強敵にはならない。

LV	3
RNK	1
HP	21
MP	?
AP	15
DP	14
MD	4

敵の装備に注目

同じ悪魔でもステージによって攻撃方法が異なったり、武器を装備して攻撃力が上がっている場合がある。戦う前に必ず、ステータスや装備武器を確認しておこう。特にステージ4のブルーマンやアンカロク、ステージ5のコウジンなどが要注意ユニット。

悪魔との交渉術

堕天使 アンカロク	落ちついているときは、興味のないふりをし続けること。怒っているときは昨晩の恨みの話をしよう。
魔獣 タンキ	老人の話のペースに合わせて、話していけばいい。少しは逆らったほうがよいかも？
妖精 ジャックフロスト	相手のペースで話すこと。最初はそっけない振りをして、実は仲魔になってほしいと要求する。

STAGE5

仮想空間 シェオール

目的の会社へとたどり着いた飛鳥たちはパソコンの中にあるネットワークシティの存在を知り、手がかりを求めてシェオールへと移動した。そこで米軍に所属するウィリーとマリアに出会う。そして代々木公園で出会った男からは、新たな情報が。

マリア「・・・・仮想空間が崩壊しかかってるわ！

現実の世界に戻ったら我々に連絡してくれ！　場所は・・

心強い味方か？ 邪魔者か？ 援軍登場

味方ユニット　固定：飛鳥、桜子、慶太、チャーリー
参加可能：ジョーカー、ムハマド、麗華（LV4）、他2体

援軍
マリア（LV5）
ウィリー（LV5）

拠点……………6

宝
あ　こしぎんちゃく
い　チャクラドロップ
う　カプセル1
え　STRインセンス
お　オニキス
か　オールチャージ

●攻略のアドバイス●

初期位置でユニットを2つ分けてそれぞれ北と西に進ませる。西へ向かう部隊は中央でウィリー、マリアと合流する。心強い味方だが、仲魔にしたい悪魔がいる場合は邪魔な存在になることも。のんびりしているとすべて彼らに倒されてしまうのだ。このステージでは1体の悪魔を集中して攻撃して同ターン倒せるようにしよう。北に向かった部隊は敵を倒しながら、西側へ移動して合流させよう。

妖精 ジャックフロスト 大地タイプ（6）

直接攻撃はザコレベルだが、ブフは要注意。魔法の射程を頭に入れておかないと痛い目を見る。

LV	5
RNK	1
HP	30
MP	?
AP	17
DP	7
MD	9

鬼女 メディア 地上タイプ（5）

攻撃、防御ともに低いが、敵にかけるディアが問題。集団の中では真っ先に倒しておきたい。

LV	4
RNK	1
HP	23
MP	?
AP	15
DP	9
MD	8

聖獣 ヒルデスヴィーニ 地上タイプ（5）

際だって優れた能力はなく、直接攻撃のみだが初期装備のままでは苦戦になる相手。

LV	5
RNK	1
HP	38
MP	?
AP	17
DP	9
MD	9

BOSS マステマ 大地タイプ（6）

攻撃力が高いので、戦わせるユニットは全回復しておこう。魔法&アルカナは使用してこない。

LV	9
RNK	2
HP	62
MP	?
AP	26
DP	13
MD	12

A軍　①ジャックフロスト3体と、②メディア1体。A軍の場所にある拠点に乗って、道を塞いでくる。この場合、直接攻撃できる場所が限定されるので、その場所にウィリーたちを来させないように注意。チャーリーを使って1ターンで1体を倒せるようにしよう。その間に、宝を取りに行かせること。

B軍　北にユニットを進ませると、B軍の③ヒルデスヴィーニと②メディアが下りてくる。（B軍の進行ルートによって、先にC軍と戦うことになる場合もある）ステージに入る前に装備を整えておけば強敵ではない。2人で1体ずつ倒していこう。

C軍　ステージ1から登場する④コウジンだが、ナックルダスターを装備しているので、攻撃力は侮れない。ポイズンニードルは使用してこないので、楽に倒そう。②メディアにディアを使わせるチャンスを作らないように。

D軍　ここでの注意は①ジャックフロストのブフ。魔法防御の低いユニットは注意しよう。3段以上の高い位置からでも魔法は届いてしまうので考えて移動させよう。勢い余ってボスのマステマの攻撃範囲内に入らないように。

BOSS　HPが62と高く攻撃力も異常に高い。狙われやすいチャーリーは下げて、レベルの高いユニット（3～4体）で1ターン内で一気に倒そう。マステマはジオやポイズンブレスといった魔法攻撃はほぼ確実に使ってこない。ちなみにウィリーとマリアはA、B、C軍の敵がいなくなれば移動をやめる。

B軍　狭い通路を通らないと、B軍とは戦えない。敵を少しずつおびき出す形で戦っていこう。通路の幅は2マスあるがユニットを並ばせるのは禁物。③ブルーマンの呪縛や④アンカロクのハウリングでパニックやストップにかかり移動ができなくなるからだ。また浮遊、大空タイプの悪魔は塀の上に移動してしまうと直接攻撃ができなくなるので注意。その場合はチャーリーを使って攻撃。また敵を1体残して宝を取りに行くことを忘れずに。

チャーリーは集中攻撃される恐れがあるが、塀の敵に攻撃できるのは彼だけ。どうする？

ステージ内で比較的弱い敵ユニットがでてきたら、武器や防具を調べておこう。

REMIX & 封印

ステージ5をクリアするとようやく「REMIX STATION」が登場する。今までDISの中にためていた悪魔がようやく陽の目を見るとき。今回はここまでの仲魔でできるREMIX & 封印の一部を紹介。ここで忘れていけないのは悪魔との約束。無理に封印などをすると、抵抗を始める。そこで交渉が始まり失敗すると逃げられてしまうのだ。その他REMIXについての詳しい情報は次号で紹介する予定だ。

REMIXの一例

地霊ブラウニー×魔獣タンキ→夜魔グレムリン

堕天使アンカロク×鬼女メディア→鬼神キイチホウゲン

妖精ジャックフロスト×聖獣ヒルデスヴィーニ→女神アフロディテ

鬼女メディア×聖獣ヒルデスヴィーニ→天使アークエンジェル

封印の一例

アタックナイフ×妖精ジャックフロスト→フロストナイフ

さびついたオノ×魔獣タンキ→ハンドアックス

ナックルダスター×地霊ブラウニー→メリケンクロー

アーチェリー×堕天使アンカロク→ハープボウ

REMIX STATIONでの会話。説得に成功すれば、約束していても合体などができる。金を要求してくることもあり。

オイ！　オマエ　約束　ワスレテル？
オレサマ　合体　ナシ！　覚エテル？
覚えてる　忘れた

鬼女 メディア	女子高校生をスカウトするつもりで進めていけばOK。コギャルなので尻は軽い様子。楽に仲魔になる。	聖獣 ヒルデスヴィーニ	悪魔は行く手を阻む邪魔者だとはっきり教えること。約束を要求してくるがOKしても問題ないだろう。

ソニックR

突っ走り壮快アクションレース

PROJECT SONIC #2

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 199

特報!! SPECIAL REPORT

●セガ
●12月4日発売予定
●5,800円
●アクションレーシング
●マルコン対応

プロジェクトソニック第２弾として期待されるこのゲームは、ソニック達が大疾走するアクションレースゲーム。年末発売に向けて、しだいにゲームシステムとバランスが完成されつつあるぞ。今回は、新たなコースを含めた解説とストーリーを一気に公開だ！

新たなコースも判明!これがストーリーだ!!

再三にわたるDr.エッグマンとの死闘のあと、ソニックとテイルスは一緒に冒険の旅を続けていました。その途中、２人はビルの巨大スクリーンに映し出された「ワールドグランプリ出場選手大募集!!」のコマーシャルを目にします。「レースかぁ、あんまり興味ないなぁ」とソニックはあまり乗り気ではありませんでしたが、切り替わった画面に目が釘付けになりました。そこには「出場予定選手リスト:Dr.エッグマン」とあったのです!! 全世界に放映されたこの映像を目にしたのは、なにもソニック達だけではありませんでした。レースの知らせは、ソニックの良きライバルでもあるナックルズやソニックに恋する、エミーのもとへも届いたのです。しかし、これがDr.エッグマンの陰謀だとは、誰も知るよしは……。

　こんな感じのストーリーの「ソニックR」。今回紹介する新コースも、エッグマンが改造したの秘密の島だったりするのだが、そこにはどんな罠がっ!?

リングを集めよう!!

テイルスの走行スタイルが、メガドライブ版と同様、しっぽで回転してホバリングするスタイルに変更されてるぞ。

コース上にある仕掛けにも、様々な秘密があるらしい。「ソニック３」にあったアイテムも登場する!?

コース図が入った!!

画面右下にコース図が表示されるようになって、非常に便利になった。自分の位置や敵との距離も一目瞭然。ショートカットも表示されてはいるが、キャラクターによって当然通れるルートは異なるぞ。使用するキャラの得意なルートを見つけだそう。

看板もついた!

コース上のいたるところには、このように矢印の看板が立てられた。これで、どっちが進行方向なのか一目瞭然になったぞ。でも、写真のように止まってると抜かれちゃう〜。

COURSE:1 リゾートアイランド Resort Island

港町を駆け抜けろ!!

このコース唯一の小さな街。トンネルを抜けるとこのコースになる。しかし、今はこの街は人が住んでいないようだ。また、普通はこの街の右側の谷を進むのだけれど、この街を通過するか、谷を通過していくか、選択を迫られるところ。ここを抜けるとヘアピンだ!!

おなじみの、ソニックらしい風景が広がる気持ち良さそうなコースだ。360度ループもあるぞ!

エミーの万能カーのタイヤ部分が変形し、水上走行モードに! このへんがエミーのあなどれないところ。他にターボ走行も可能らしいぞ。

ここが廃墟となっている港街。右にある峡谷コースと、どちらが速いか?……ってどっちが基本ルート?

CHECK POINT! ガケを飛び越えて行こう!

スタート地点から最初の分岐地点となるこのポイント。ここをコースどおりに走るか、左側の橋のコースを進むかの、どちらかになっている。2段ジャンプができるソニックなら、ガケを飛び越えてぜひ左側へ!

ガケを登ったソニック、ここから外側を回るコースになっている。

普通に走っていくと、内側を走るこのトンネルコースへと続くぞ。

Resort Island

3通りのルートがあるよ!

最後の360度ループの手前は、なんと3つのルートがあるぞ!! 最もインコースは谷間、最もアウトコースはバンクコーナーになっているのだ。速そうなのは谷間だけど、難しそうだ。

最も外側のコースだと坂道のバンクコーナー。

最も内側のコースだと狭い谷間を走行する。

そして最後にゴール前のループが待っている。いきおいをつけて突破だ!!

このコースはどんなコース!?

自然いっぱいの南の島が、そのままコースとなっている。コース途中には、ガケや廃墟となった遺跡があるぞ。ショートカットコースも、基本ルートに沿ったわかりやすいものになっている。

このキャラはこう走ろう!!各キャラ別走り方ガイド

SONIC ソニック

5人中で最も最高速度が高く、2段ジャンプが可能なソニックは、ガケを飛び越えたり、浮き小島を飛んで渡るショートカットができる。でも、空を飛行できるテイルスやナックルズ、水上を走れるエミーやエッグマンを相手にしては、やや苦戦するかも!! トップスピードを維持しよう!

TAILS テイルス

小回りがきいて、空中飛行が可能なテイルスなら、高いところからイッキに飛んだり、水辺を突っ切ったりでショートカットができるはず。ただし、テイルスの飛行能力は一定時間のみなので、あまり無理なショートカットをすると、逆に失敗してしまう可能性もありそう。その点に要注意!!

KNUCKLES ナックルズ

ソニックに劣らないスピードを持ち、空中滑空が可能なナックルズこそ、その能力を生かした滑空ショートカットをして、他のキャラに差をつけよう。テイルスとは違ってゆっくりと下降し続けるので、そのぶん自由なコース取りができるはず。問題は、どこから飛び立つかだけど……。

AMY エミー

ジャンプはできないけど、水上走行が可能なエミーは、もちろん途中にある水辺を思い切りショートカットしていこう。最高速度が遅いエミーだけど、ある条件で、一定時間だけターボダッシュが使えるので、それをどこで使うのかもポイントになってくるだろうね。で、その条件って…??

DR.EGGMAN Dr.エッグマン

エミーと同じくジャンプはできないけど、水上走行ができるエッグマン。ショートカットの方法も、ほぼエミーと同じく、水辺を大きく突っ切ってしまえるのだ。そして、エッグマンのもうひとつの秘密兵器は、相手を爆弾で攻撃できること。この攻撃で他のライバルをどんどん蹴落とさせ!!

COURSE:2
ラジカル シティ
Radical City

ソニックシリーズのもうひとつの特徴であるピンボールなどの障害物。緑の平原同様、やっぱりこれがなければソニックじゃないって感じだよね。

キューン！　とスピードに乗って進んでゆくテイルス。このスピード感が、すごく気持ちいいのだ！

気分はジェットコースター!!

スタートするとすぐに、凄い傾斜の下り坂になっている。ここで加速をつけ、後のコーナーをイッキに走り抜けていこう。まるで気分はジェットコースターだ!!　エッグマンやエミーは、ここから水路を通って大ショートカットができるぞ！　この場所以外にも、上りと下りが多く存在するコースなので、スピンダッシュで丸まって、ガンガン加速して突っ走ろう!!

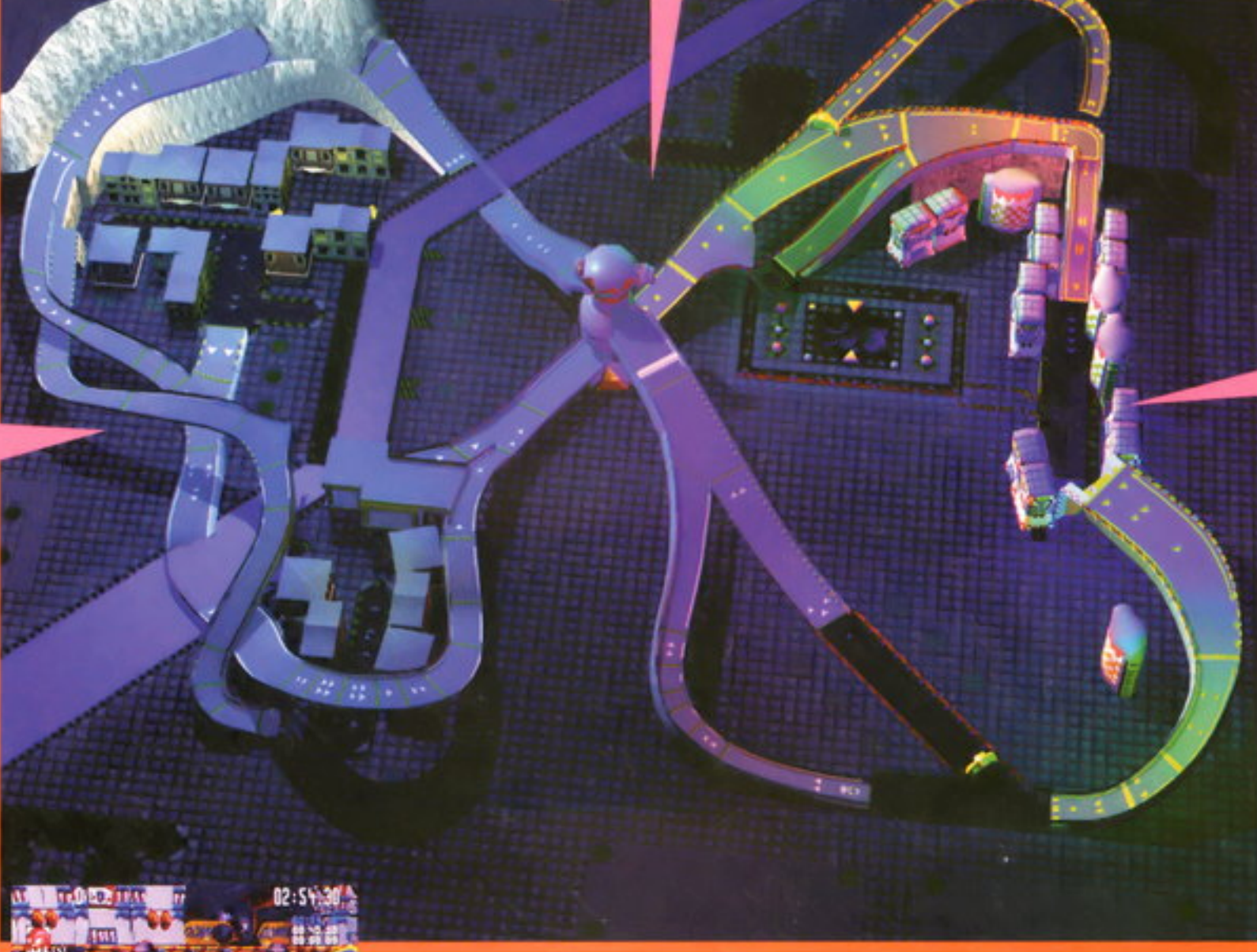
CHECK POINT! 上を行くか!? 下を行くか!?

坂を上ると、岩場を抜けるコーナーが出現。そして、その先にはコースが上下にくねくねと交差する、高速道路のようなシーンになっている。また、ガケから下にある街へと降りて行くこともできるぞ。ここは、どのコースが一番速いのか、というよりも、選ぶキャラクターによって、攻略方法が違う場所といえそうだ。君は、どのキャラでどこを走るかな!?

岩場を抜きつ抜かれつ、熱い攻防を繰り広げるソニックとテイルス。今回変更されたシッポ回転走行で、ソニックを振り切れるか!?

Radical City

このコースはどんなコース!?

ネオンも眩しい夜の都市を駆け抜けるこのコースは、ジェットコースターのような起伏があって大迫力。下り坂でうまく加速していけば、高スピードで走り抜けることができる。キャラ特性を生かしたコース取りもまったく違うぞ!!

こんなところに登れるの!?

コース後半の直角コーナーの後にある、この大きな絶壁。ここはいったいどうやって登っていくのか？　ジャンプ台で飛んでいくのか？　どっちにしても、進むのだ。

圧巻の高さの絶壁。上に矢印が出てるので、行けると思うけど……。

水上をショートカット中のエッグマン。ここを通過すれば有利に!!

SONIC R　このキャラはこう走ろう!!各キャラ別走り方ガイド

SONIC ソニック

このコースでのソニックは、下り坂を丸まってダッシュしていくことで、トップスピードで周回することができるだろう。でも、ひとつ間違えると、とたんにスピードダウンしてしまうので要注意。テンポ良いアクションがトップに立つポイントだ。積極的に走り込んでいこう!!

TAILS テイルス

トップスピードがやや遅いテイルスには、加速がつきやすいこのコースはありがたい。また、高い場所からシッポで空を飛ぶことで、簡単なショートカットならどんどんできてしまうのだ。ソニックのような勢いある走りは難しいけど、ソツなく走ることができるはずだ。

KNUCKLES ナックルズ

ナックルズにとっては、かなり有利になりそうなコース。高い場所から滑空すれば、テイルスよりもイッキに通過できてしまうコースがあるのだ。しかも、地上を走るときも、ソニックやテイルスと同様に期待できる。いかにうまく滑空を使えるかが、ナックルズの課題となるかな!?

AMY エミー

水上を走れるエミーも、このコースではその特性を生かしにくくなるだろう。水上を走れるコースが一個所あるが、そこを通っていかないと、他のキャラに差をつけられてしまうぞ。ターボも併用して、コース選択も考えつつ走っていこう。果たして、トップになることができるかな!?

Dr.EGGMAN Dr.エッグマン

エッグマンも、エミーと同じく、特性を生かしたショートカットがしにくいコースだろう。だが、エミーと違うところは、爆弾で相手を攻撃できることなので、それを利用し走って行くことになる。でも、それでこそエッグマンって感じでそれもアリなのかな!?…ちょっと違うかもしれない。

SONIC R ソニックチームからひとこと

ソニックが駆け抜け、テイルスが空を飛ぶ！　おなじみソニックファミリー達が個性豊かに大活躍するアクションレーシング「ソニックR」がいよいよ誕生します。通常の２Ｐ対戦モードはもちろんのこと、今回はまだ紹介していませんが、多数のプレイモードも用意してます。次回以降の新情報も楽しみに待っていてください。

COURSE-3 リアクティブ ファクトリー Reactive Factory

ジャンプ台で高く飛び立とう!!

途切れたコースで、思い切りジャンプしよう！　ここでミスして海に落ちたりすると、また順位が違ってきそう。でも、ここ以外にも楽しいアクションができるシーンがいくつもあるコースだ！　さすがエッグマンの秘密基地！

スピードをつけて大きくジャーンプ！　でも、スピードがないとどうなるんだろう…？

エッグマンもジャンプ台でジャーンプ！　自分の城ともいえるコースで負けるわけにはいかないエッグマンだけど、アップの顔がちょっと恐いよね。こんなヤツに爆弾で攻撃されたら、イヤ〜!!

ナックルズも思い切りジャーンプ！　そのまま滑空して飛んで行ってしまえるのか？　そうなるとかなり有利かも！

バンクコーナーが気持ちいい!!

コースのいたるところにあるバンクのコーナー。このバンクを利用したハンドリングが勝負の決め手だ。リングに沿って走っていくのもひとつの手段だぞ。スピードを上げすぎてアウトに出ちゃわないように注意っ!!

バンクコーナーを、リングに沿って、取りながら疾走していこう！

テイルスもソニックに負けじと、リングを取り、バンクを攻める！

Reactive Factory

CHECK POINT! 海に落ちないように注意!!

このコースは、外がそのまま海になっている。エミーやエッグマンなら大丈夫だろうけど、ソニック達は要注意!!　コーナーのハンドリングミスで落ちちゃうと、かなりのタイムロスになっちゃうぞ！

低空で飛行するナックルズ。低いと逆に遅くなる場合もあるよ。

でも、このように水上もスレスレで飛ぶことも可能！

このコースはどんなコース!?

Dr.エッグマンが、誰も知らない無人島を秘密基地へと変えてしまったコースだ。ショートカットコースも網の目のように入り組んでいて、秘密の通路もあるという。攻略するのが楽しいコースかな!?

このキャラはこう走ろう!!各キャラ別走り方ガイド

SONIC ソニック

コース選びによって、様々な攻略があるこのコースだが、ソニックならば、正攻法で走っていこう。といっても、本当に選択肢が多いのでこうなると最も最短で最速のルートを見つけるのも、プレイヤーの腕次第。ぜひ秘密の通路を見つけて、そこを通っていきたいとこだけど……。

TAILS テイルス

テイルスの場合も、ソニックと同じように走っていけるコース。だけど、トップスピードがやや遅いので他のキャラに差をつけるには、飛行によるショートカットを積極的に使用していかないとならないだろう。ラジカルシティーと同じように起伏が激しいのでポイントはいくらでもある!?

KNUCKLES ナックルズ

ナックルズは、空中滑空で難しいコーナーなどをクリアしていける。しかし、高所からの滑空ポイントは、意外と少なそうなので、すぐ着地してしまうのが辛いところだろう。なるべく高いところにあるコースを走り、そこから滑空して飛んでいくのが、ナックルズの攻略方法だ。

AMY エミー

水上を走行可能なエミーは、ソニック達とはちょっと違ったルート選択になるぞ。ただし、水上を走れる場所はそれほど多くはなく、それをどう生かしていくかが難しいだろう。しかし、アウト側のコースでは直線が続くので、そこでターボを使った高速走行をしていけば、追いつけるはずだ。

Dr.EGGMAN Dr.エッグマン

エッグマンのコースだけあり、エッグマンが有利…ってこともない。水上走行できるエミーと、同じような条件で走るので、難しいことには変わりはないのだ。でも、水上をショートカットしたうえに、さらに爆弾で攻撃をすればやはりトップに躍り出ることができる。やっぱり強いのか!?

いよいよ完成間近!?次回はさらに新たな秘密に迫るぞ!?

憎しみが人を駆り立てる
だが、愛はより強く人をつき動かす

1人の奔放な青年の視点から絆や愛といった、人の間に流れる力の素晴らしさを描写する本作「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」。発売を約1カ月半後に控えた現在、開発陣は完成めざして奮闘中とのこと。さて、今回はそんな猫の手も借りたいほど大忙しのエルフから新たに届いた画面写真を元に、ゲーム本編の大まかな流れを主に紹介しよう。

YU-NO
この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 99%

●エルフ ●12月4日発売 ●7,800円(CD-ROM3枚組) ●マルチストーリーシステムA.D.M.S ●18歳以上推奨 ●シャトルマウス対応

よりドラマチックに演出されたOP（オープニング）

待望のオリジナルオープニングムービーが、ついに完成した。大幅なボリュームアップ、描き下ろしカットの多数追加。そして、今回トップを飾っている神奈をはじめ、5つのカットからもわかるように、全体的にドラマティックな演出が施されており、元のパソコン版すら遥かに凌ぐ出来栄え。物語へいざなうには最適といえそう。また、物語の謎に関わる重大な一幕も……。

壮大な物語への扉、トップメニューも完成！

オープニングムービーの公開に伴い、トップメニューの姿も明らかになった。この扉から、君達プレイヤーは壮大な物語へと旅立つのだ。ここではまず、この扉の詳細を解説していこう。なお、パソコン版と同じように、オープニングムービーと本メニューの合間には操作説明を行うデモンストレーションが入るぞ。

トップメニュー。バックに見える幻想的な雰囲気が漂う大地は、物語にどう関わるのだろうか？

❶前回の続きから

ここを選ぶと既存データ、つまりセーブデータが表示されるので、再開したいものを選ぼう。なお左からマップの作成度、総プレイ時間を示す。

❷最初から始める

最初から始めるときの選択肢。続いて空きデータが表示されるので、任意のものを選ぼう。無論、初めて起動させた人は必然的にここを選ぶ。

❸データの消去

データの消去をするための項目がここ。不要なデータが出てきた場合、新規データを作成したいが空きのないときなどに使用することになる。

❹データのコピー

この項目は、既存データのコピーをするためのもの。最初にコピー元のデータを選んだ後、コピー先のエリアを選択することになる。

❺分岐マップ

既存のデータの分岐マップを画面上に表示する。マップの下にある矢印の右、もしくは左を指すことでスクロールさせることが可能だ。

❻環境設定を行う

ご覧の通り文章表示速度、サウンド、パッド速度、マウス速度、壁紙といった6種の設定を変更する。ちなみに壁紙とはバックのグラフィック。

❼ゲームを終了する

この項目を選ぶと、ゲームを終了し、マルチプレイヤー画面に戻る。終了時には各種設定が保存されるので、必ずここを選択すること。

ようこそ、“物語”と

「掘る」の追加によってアイコン総数は14に！

ここでは、サターン版で新たに加わった「掘る」アイコンを含めた14のアイコンの役割をまとめて解説していこう。ちなみに各々のアイコンは、分岐マップに点在するものと同じように、細かなアニメーションをするぞ。

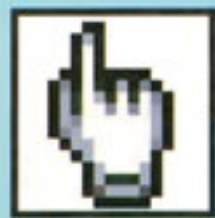
見る・調べる

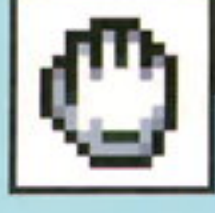
人物や景色を見たり、物体を調べるアイコン。場所によっては重大なものを発見することも。怪しいと思ったらすぐに調べよう。

話す

人物と会話するときに使用。相手の口元にカーソルを合わせることでこのアイコンに変わる。遠方の会話を聞き取れることもある。

たたく・なぐる

ドアをノックする時や、物体の硬さを確かめるときなどに使う。時には物体を破壊したり、人物をなぐったりすることも可能だ。

押す

機械のスイッチやボタンを押すためのもの。このアイコンの使用によって、突拍子もない仕掛けが動き出すことも……。

開ける

このアイコンはドアや棚、引き出しといったものを開けるためのもの。ただし、ものによっては鍵が必要な場合もある。

取る・つかむ

電話を取ったりするときなどに使用する。まれながら、右上で紹介してるように人物が着用している衣服を脱がすこともできる。

本編の基本はアイコン操作

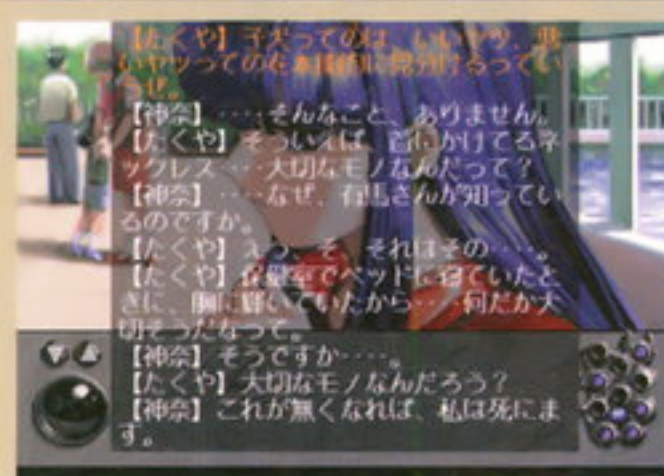
プロローグがベーシックなコマンド選択式であるのに対し、本編はアイコンクリック式。画面上のどこに合わせたかによってカーソルが様々なアイコンに変化するので、うまく操作して話を進めていこう。基本は場所移動と、そこに現れる人物との対話だ。無論、場合によっては選んだ行動で物語が分岐することもあるぞ。各々のアイコンについては外枠を参照。

胸の部分に「もむ」アイコンが。歩くリビドーたるものここは…。

突然発熱を起こし、卒倒した神奈を保健室まで運んできたシーン。汗で身体が冷えないよう「とる」アイコンで制服を脱がし、彼女を介抱してあげるのだ。

カーソルが移動アイコンに変化すると同時に、メッセージエリアにはその行く先が表示される。親切な作りが嬉しい。

サターン版オリジナル
バックスクロール機能を追加！

「誤って会話の一部を飛ばしてしまった」。一度や二度は必ずやってしまうこんな誤操作。だが、移植にあたって過去の文章を読み返せるバックスクロール機能が付加されたので心配は無用だ。しかもその文章にカーソルを合わせれば音声まで聞ける優れものだ。

ボタンを連打してしまっても……大丈夫。心に残るセリフもリフレインする。

アイテムを使うことでさらなる展開も…

前述したように、基本的にはアイコン操作でゲームを進めていくが、場面によってはアイテムが必要だったり、アイテムを使うことで新たな道へ進めることもある。アイテムは人物からもらう他、「見る」アイコンで発見するなど様々な方法で入手できるぞ。

ウインドウを開いて任意のアイテムを選んだ後、使いたい場所に合わせる。これがアイテムの使用方法。ちなみに何に対して使うかの判定は、そのアイテムの対角線上の中心にあるぞ。

中には使用後、手元を離れてしまうアイテムもある。他人の私物に代表される、持ち主に返さなければならない物がその一例。無論、なくなったものは前に取得したところへ再び行かなければ戻らない。

いう名の迷宮へ…

リフレクターデバイスをうまく使って 並列世界を効率よく歩く

今まで辿った軌跡をマップとして作成し、表示するなど物語の分岐をより能動的に探索するのに役立つ機能を多く持つリフレクターデバイス。中でも、ゲームを効率よく進めるのに一役買うのが宝玉セーブ&ロードだ。

宝玉を使って現在の場所と時間を記録(セーブ)すれば、並列世界(物語)のどこにいようともそのセーブマークをクリックすることで再び同地点へ瞬時に舞い戻ってこられる、といった具合いに並列世界間の移動を行えるのが特長。使い方次第でゲームの進行は大幅に変化するぞ。

分岐直前

点滅

分岐後

分岐点が近いことを知らせてくれるのもリフレクターデバイスが持つ機能の1つ。

セーブ前

宝石を使用

セーブ後

セーブには宝玉を使用。0になるとマップが開けなくなるので、残数を考えて。

アイテム分岐ではとりあえずセーブ そして……

本作の分岐タイプの1つに、「アイテム分岐」と呼ばれるものがある。これはその名が示すように、ある地点においてプレイヤーが特定のアイテムを使用したか否かで分岐するもの。場合によってはわざわざ他の分岐世界から持ってきたアイテムが手元を離れてしまうこともあり、プレイヤーはシビアな選択肢を迫られる。そんな状況において活躍するのが上で紹介した宝玉セーブ&ロードだ。まずはアイテム分岐直前に宝玉セーブ。その後「アイテムを使わない」分岐世界に進んで特定の結末までたどり着いたら、先ほどの宝玉をロードし、今度は「アイテムを使う」分岐世界へ。こうすることで再び物語の最初からこの分岐点まで話を進める手間や、消えたアイテムを再度取りにいく手間が省けるわけだ。なおこれはあくまで宝玉を活用する一例。他にも活用法は多々ある。

ブルーカードを使用しない

宝玉セーブをした後、こちらの選択肢を選び、話を進めていくのがベストだ。

アイテム分岐一例

香織にブルーカードというアイテムを渡すかどうか迫られる場面。ここでも上で紹介した活用法を使おう。なお順序を変え、「アイテムを使う」分岐世界に進んでから宝玉ロードを行ってもアイテムは復活しないので注意。宝玉セーブ&ロードとは、時空間を飛び越える行為だからだ。

ブルーカードを使用する

使う：ブルーカード

効率の良さを考えるのなら、とにかくこちらの選択肢は後回し。再度カードを入手するため他の分岐世界へ行ったりする必要性が出てくるからだ。

サターン版オリジナル

掘る

サターン版で新たに加わえられたアイコン。どこかを掘るそうなのだが詳細は不明。これを使った新たなイベントがあるのか？

さわる・なぞる

物体の質を調べるときなどに使用するアイコン。これを使って、女のコのお尻などを触ってしまうイベントも……。

もむ

女性の胸やお尻に惹かれるのは、男性の本能。気持ちに正直になって優しく揉みしだいてみよう。相手もきっと応えてくれるはず。

かむ

かむ行動は食事をするためだけではない。相手を愛しく想う気持ちが強すぎてもその衝動に駆られる。そんな時のためのアイコン。

なめる

相手の体へ心のこもった愛撫を行うためのアイコン。自分の舌を使って、彼女のハートをじっくりと高めていってあげよう。

キスする

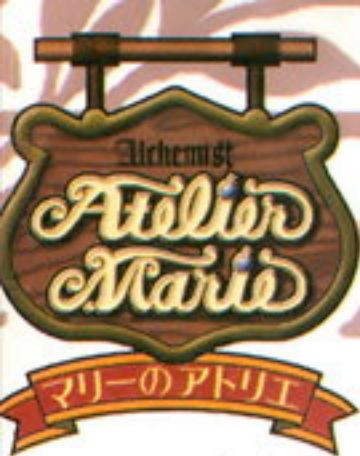
そっと口づけをする。女の娘といいムードになった際、口元などへカーソルを持っていくとこのアイコンに変化する。

考える・探索

人物から質問されたとき、または何かを見つけようとしているときに表示されるアイコン。画面上に隠された"もの"を探し出そう。

移動

「見る」、「話す」と並んで使用頻度の高いもので、今現在いる場所から他へ移動する。外観からではわかりづらい所に行けることも。

Alchemist Atelier Marie マリーのアトリエ

サターン内蔵時計でマリーが「おはよう」

サターン版新機能が発覚！ PSにはない時計機能を利用したメッセージシステムがそれだ。

これによって、朝からプレイするときは「おはよう」夜には「こんばんは」といったように起動メッセージが変化するのだ。

朝

おはよう。あたしのアトリエへようこそ

マリー役の池澤春菜さんの声で「おはよう」とおしゃべりもある。ちょっとしたことだけど、すごく気分よく始められるねえ。

マリーったら目立ちたがりやさんね

12月24日

メリークリスマス！ザールブルグにはクリスマスはないんだけどね

しかも、特別な日には特別なメッセージが！ クリスマスがないザールブルグなのに、クリスマスの時期にはこんなメッセージが聞けちゃう。これは、毎日プレイしてチェックしなければ！

Atelier Marie

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

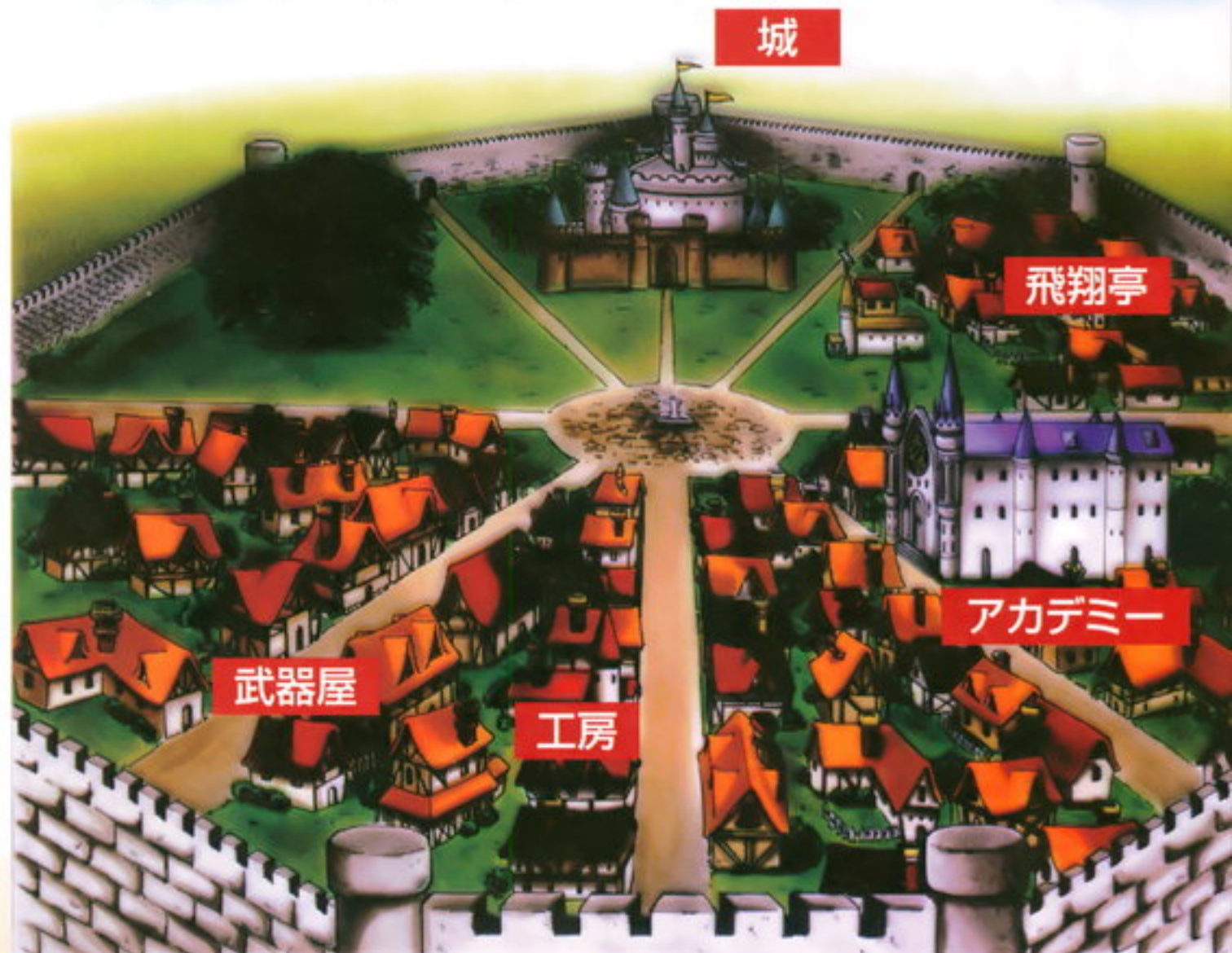
- ●イマディオ
- ●12月11日発売
- ●新感覚RPG
- ●5,800円
- ●全年齢推奨

電撃的な発表からわずか1カ月だけど、早くも完成間近！ ガスト開発室では、妖精さんも総動員で作業中とか？ 今回は、そんなサターン版の選りすぐり情報を一挙公開！ サターンだけの新機能、サターンだけの新イベントが満載だ。また、マリー初心者のために、ゲームシステムもわかりやすくフォローするぞ。

サターン版は、新機能満載で制作快調！

特報!! SPECIAL REPORT

完成度80%

マリーが住むザールブルグの街

マリーのアトリエ

ゲームの舞台となるのは、ザールブルグという街。この街には、王立魔術学校「アカデミー」があり、マリーはアカデミーを卒業するために5年間研究をするのだ。

ゲームは、この街で錬金術士の生活を疑似体験するのがメイン。たまに材料を採集するために、街の外へ出たりもするけどね。

工房を出て外へ。いろんな場所でいろんな人と出会うことも、マリーが成長するカギに。無事にマリーを卒業させられるかな？

城

飛翔亭

アカデミー

武器屋

工房

工房

普段はものすごーっく散らかった部屋、それがマリーの工房だ。

ここでアイテムを作成したり、スケジュールを組んだりと基本的な操作ができる。

つねに巨大なナベが火にかけられている怪しげな錬金術士の館？　スケジュールの確認等ができる。

マリーのお仕事は、ここで行う。アイテム作成時は、チビキャラマリーが一生懸命働く。

武器屋

マリーは冒険者じゃないから、あんまり関係がないような気がする武器屋。でも、外出時の護衛となってくれる冒険者が出入りしたりしているからあなどれない。

武器屋にしか現れない冒険者もいるし、けっこうイベントの発生する場所ではある。

武器屋の壁にはアドバイスや高価買い取り品のメッセージも貼ってあったりする。

なにかと話題の武器屋のオヤジ。オヤジからの依頼もあるから、仲良くなっておこう。

飛翔亭

冒険者が集い、人々のウワサが集まる情報拠点。しかも、マスターから仕事の依頼も受けられるから、マリーが訪れる機会がもっとも多い場所といえる。

いろんな人が集まるから、冒険者を雇うならば、まず飛翔亭へ来てみるべきだ。

みんなが集まる楽しい酒場。マリーは19歳だけど、ザールブルグではOKさ？　とくに序盤では、いろんなウワサが聞けてホントに役に立つ。仕事の依頼もあるから毎日寄りたいお店。

アカデミー

マリーが在籍している魔術学校。ただし今は、ここで授業を受けているわけではない。

日頃お世話になるのは売店で、参考書や器具、材料が手に入る。でもかなり高いのよね……。

ショップでは、役に立つものがいろいろと売られている。財布と相談して買おう。

じつは図書館もある。序盤では入ることができない。

Atelier Marie マリーのアトリエ

店をきりもりしながら成長していこう！

マリーはお店を与えられているとはいえ、日々の生活や研究に必要なものはすべて自分のお金でまかなわなければならない。

必要な機材や材料を買い、冒険者への賃金を払いつつ、卒業のための課題を果たすのは大変。依頼を受けて商売をしながら、なんとかマリーを一人前にしよう。

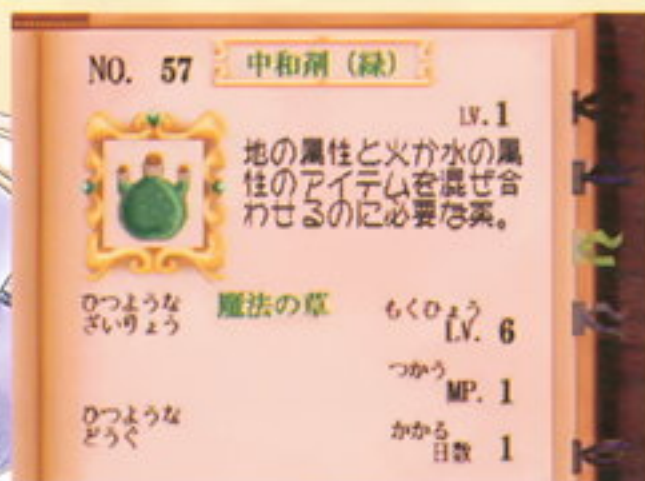
マリーの工房には人が集まってくる。みんなと仲良くしておけば、いろんな人たちからいろんな仕事がもらえて生活も楽になる？

アイテムの知識を得る方法

マリーのアイテムに対する知識レベルは、3段階に分かれている。名前だけ知っていれば「知っている属性1」、作り方が分かれば「知っている属性2」、作ったことがあるか手にしたことがあるアイテムは「知っている属性3」として図鑑に書き込まれていく。

ではどうやってアイテムの知識を得るのかというと、ほとんどのものは参考書や図書館の本によって得られる。序盤は図書館に入ることができないので、アカデミーで買える参考書が頼りだ。

また、イベントで手に入るアイテムや情報もある。そうしてマリーのアイテム図鑑を完成させるのも、このゲームの目標のひとつだ。

アカデミーで売られている高価な参考書。序盤の金欠状態でこの出費は痛いのよね。

参考書を読めば、作れるアイテムも増えていく。こうしてアイテム図鑑を完成させていこう。

依頼を受けてお金をかせぐ

では、お金をかせぐにはどうすればいいのか？　普通のRPGみたいにモンスターを倒して金品を奪うのは、ちょっと芸がないよね。

やはり、本職である錬金術の仕事でかせぐのが基本。飛翔亭に行けば仕事の依頼があるので、自分にできそうなものを選んで引き受ける。依頼を成功させれば、報酬がもらえるというわけだ。

飛翔亭で仕事の物色。依頼は、10日置きに新しいものが入る。

オヤジのアドバイスも聞きながら受ける仕事を決定！

大成功！

アイテムができたらオヤジのところへ！　報酬がもらえる。

予定オーバー

仕事が間に合わないとこんなことに。はあ、生活していくのって大変。

アイテムのストックを作っておこう

仕事の依頼には、期限となる日数が設定されている。その日程をオーバーすると、多少は多めに見てくれるが、あまりに超過してしまうと評判を落とす結果になる。

そこで依頼を受けるときは、日程が難しいものは受けないこと。できれば、自分が持っているアイテムで解決できるものを選ぶ。

そのためには、日頃からいろんなアイテムのストックを作っておくことが大切だ。

ストックさえあれば、依頼に応じて現金化することができる。

材料を豊富にそろえ、いつでも高レベルアイテムが作成可能な状態にしておくとよい。

イベントパターンあれこれ

普段の生活のなかで変化を与えてくれるのがイベントの存在。ストーリー型のRPGとちがって、ゲームを通したシナリオがあるわけではないが、季節ごとのイベントやキャラクターにそれぞれエピソードなどがあって楽しい。

イベントの傾向としては、マリーがアイテム作成中だと発生しないものが多いので注意が必要。

出会いイベント

飛翔亭や武器屋などでキャラクターと出会うイベント。きちんと話をしておかないと、名前がずっと「謎の男」のままだったりするぞ。

季節のイベント

毎年同じ時期に開催されるイベントなどがある。のみの市や、アカデミーのバーゲンセールなどの情報は、飛翔亭の貼り紙にある。

依頼イベント

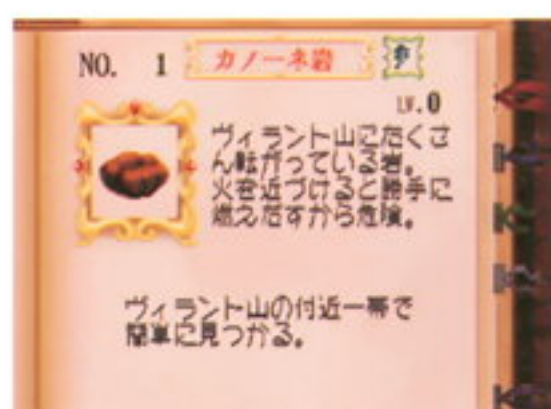
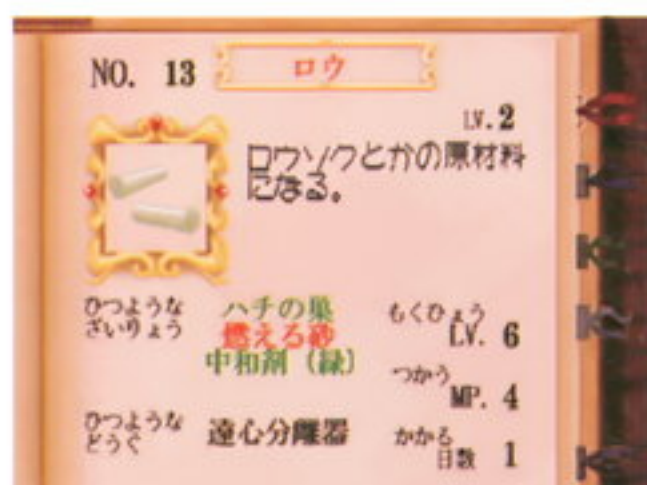
突然知り合いがやってきて、仕事を依頼するというイベント。依頼を成功させれば友好度もアップするし、お金ももらえて大助かり。

Alchemist Atelier Marie マリーのアトリエ

アイテムの採集と作成

アイテムには、採集したり買ったりして入手するものと、材料に手を加えて作成するものとがある。

採集アイテムは、主に街の外へ出て入手することになる。場所によって採集できるアイテムが違うので、目的に応じて外出先を決めないといけないだろう。

作成アイテムは、単純に1つの採集アイテムを加工してできるものもあれば、何種類かの材料を調合して作るものもある。とくに高レベルのアイテムは、最大4種類の材料が必要なので、材料をそろえるだけでも大変だ。

レベル0のアイテムは採集アイテム。入手場所はまちまち。

作成アイテムの場合は、必要な材料と作るために必要な機材が図鑑に書かれている。

採集アイテム

目的の場所で採集作業。カゴがいっぱいになるまで、何日も滞在することができる。

調合アイテム

アイテムを作るには、材料や機材が必要。さらに、マリー自身のMPを消費する。

高レベルアイテム

高レベルのアイテムを作るには、何段階にもわたって中間アイテムを作成しないといけない。こうしてより高レベルのアイテムを作ること自体が、マリーにとっての卒業試験だといえる。最終的には、究極のアイテムを目指す。

戦闘とレベルアップシステム

街の外は危険がいっぱい。か弱い女の子であるマリーが1人で外へ出ても、なにも手に入れられず逃げ帰るのがオチ。

そこで、冒険者を最大2人まで雇って冒険に出ることができる。冒険者の賃金は、キャラクターによってまちまちだが、強い者ほど高くなる傾向にある。

マリーは、後方でアイテムを使い、前衛の仲間の回復などをするのが役割分担として正しいだろう。

街の外にはモンスターや盗賊なんかも出現。戦っていれば、仲間もどんどんレベルアップしていく。

冒険とアイテム作成でレベルアップ

一般的なRPGと違い、マリーの世界ではあくせくして経験値をかせぐ必要はない。根本的に、マリーが強くなってもあまりゲーム的な影響はないのだ。

もちろん、このゲームにもレベルアップはあるのだが、アイテム採集や依頼をクリアしている間に自然と経験を得ている。街の外への冒険は、戦闘をしなくても日数に応じて経験値が入っている。

また、HPやMP等のパラメータは、戦わずに日数が経過するだけで自然と回復していく。

レベルアップしていくと、最大MPや最大HPも増えていく。MPはアイテム作成に必要。

ボス戦イベント

街の外の特定の場所には、とっても強いボスがいたりする。ボスを倒すといいものがもらえたり、ほかのイベントが発生することも。

特定イベント

いろんな条件がそろうと発生するちょっと特殊なイベント。各キャラクターの個人的なエピソードが、この部類に多いようだ。

新発見！サターン版イベント

ある日湖に行ってみると、見慣れない亀が……？　そう、それこそ絶滅したはずの「千年亀」だったのだ。

じつは、緑のアイテムに「千年亀のこうら」というものがあるのだが、それは成分を合成して作る人工的なもの。その幻の亀の現物が今目の前に！　どうするマルローネ？　つかまえるか？　ほおっておくか？

街の外で起こる、めずらしいイベントのひとつだ。

海に住んでるはずの千年亀がなぜここに？本当に淡水でも大丈夫なのだろうか？

―目的は『復讐』。
―敵は『金田一少年』。
―なるか、『完全犯罪』。

もはやとどまるところを知らない『金田一』ブームの最新作がサターンにやってくる。しかもプレイヤーが金田一少年として犯人と知恵比べをするなんていう正攻法のゲームではなく、天才名探偵金田一少年の推理をかいくぐって犯行を達成する、犯人が主役のゲームなのだ！

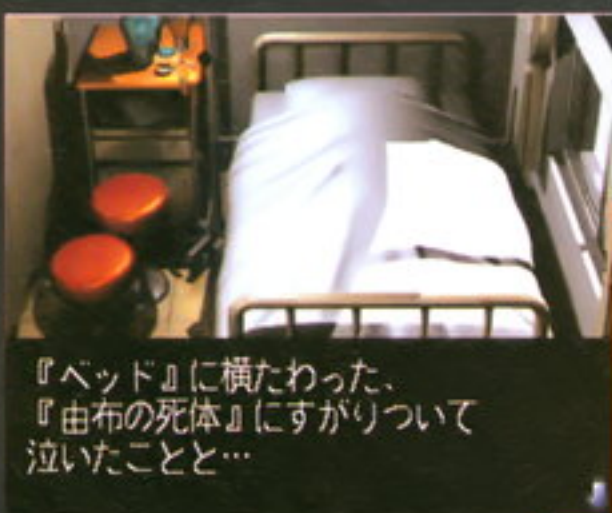
さあ、どう始末してやろうか…

金田一少年の事件簿
～星見島　悲しみの復讐鬼～

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 80%

●ハドソン
●1998年1月15日発売予定
●5,800円
●アドベンチャー
●全年齢推奨

犯人側の視点から見る新機軸アドベンチャー！

サターン版の最大の特徴は、プレイヤーが犯罪を犯す側となりゲームが進行し、金田一少年となって連続殺人犯と戦うわけではない点だ。金田一少年を始めとするゲームの登場人物たち、誰一人として気づかれることなく復讐を成し遂げること。それがこのゲームの目的なのだ。いつ、どこで、どういうトリックを使って完全犯罪を成立させるか。今までにないスリルと、知的興奮が味わえる推理アドベンチャーに仕上がっているぞ。

『ベッド』に横たわった、
『由布の死体』にすがりついて
泣いたことと…

自分の愛用の武器で殺されるのが
ヤツにはお似合いだ…

不慮の死を遂げた知人の仇を討つため復讐を決意する主人公。笑顔の内に秘めた鋭い視線で、情報を集めていこう。最初は怪しい人物ばかりで、誰が天誅をくだすべき標的かわからないだろう。しかし情報が集まれば、じょじょに犯人像が見えてくる。金田一少年に看破されない完璧なトリックを考え出し、悲願の復讐を達成できるか。

一と美雪は何故事件に？

夏休みを前にして暇をもてあまし気味の一と美雪。そんな２人の前に、南のリゾート施設へ一緒に行こう、と美雪の友人の立花麻衣が現れる。渡りに船とばかり快諾する一。だがこの島には２人の復讐鬼がてぐすねを引いて待っていた……。

ゲームシステムはオーソドックス

基本はオーソドックスなコマンド選択式のアドベンチャーだが、選択肢の決定次第で、50以上の異なるエンディングが待っている。

少女
「はじめちゃん！　玲香ちゃんを
引っぱりまわしたりしたら、
迷惑がかかるでしょう！」

選択肢の決定の仕方でシナリオは非常に細かく分岐していく。目的達成はいつだ!?

コマンド選択モード

ゲームはこのモードを基本として進行する。キチンとした行動の選択肢が画面に表示される場合と、表示中のメッセージの中から任意の単語を選択する場合の２種類の選択方法がある。後者の方法は、どちらかというと情報の再確認的要素が強いが、ここでの選択ももちろんシナリオ進行に影響を及ぼすので、決定するときは慎重に。

A原因は『桂木なお』では？
B原因はこの『俺』では？
C原因は『星見島』では？

つねに金田一少年の裏をかくような行動を選択しなければ、復讐は達成できないぞ。

リアルタイム行動モード

単調になりがちなゲーム展開のアクセントとなるのがこのモード。プレイヤーが直接キャラクターを操作して進めるモードで、リアルタイム要素が強いのが特徴だ。ゲーム中盤から終盤にかけては、犯行のトリックを成立させるための重要なシーンでも登場するぞ。手に汗握って成功させなければ、復讐は達成できない。

この場面は一番最初の卓也のリアルタイム行動モード。キャラを移動させ他の人物から意見を聞く。

怪人ランクって何？

このゲームには、前述したとおり50を越える結末が用意されてる。しかも50ある結末のうち、大半はこころざし半ばで犯行が挫折する、いわゆるバッドエンディングだ。そのバッドエンディングを迎えると、今までに金田一少年を苦しめてきた怪人たちが画面に現れて、プレイヤーにアドバイスをしてくれるのだ。そのときに一緒に表示されるのが「怪人ランク」だ。これはプレイヤーがどれだけ証拠を残さず、神出鬼没の怪人として犯行を重ねることができたかを、A～Dのランク付けで教えてくれるというもの。金田一少年を出し抜いて、まんまと犯行を達成させるには、生半可なランクではまず無理に違いない。怪人たちのアドバイスを良く読んで、最高ランクのエンディングを目指せ！

登場する怪人は毎回ランダム。原作やアニメのファンが、懐かしく思う奴も出てくるぞ。

ファントム
「軽はずみな行動は、
何も結果をもたらさない…」

金田一一 CV:草尾 毅
七瀬美雪 CV:飯塚雅弓
剣持 勇 CV:土師孝也
いつき良介 CV:藤原啓治

金田一少年の頭脳に挑む2人の復讐鬼

サターン版には桂木なおと阿佐桐卓也という２人の主人公に、それぞれのシナリオが用意されている。お互いのシナリオは微妙に交錯してるので、片一方をプレイした後に、違う方をプレイすると今までわからなかった事実が見えてきたりもするわけだ。

シナリオを選択してください
調査報告書
桂木なおの供述

２人が追う犯人はどちらも同じなのか？　それはプレイヤーの選択次第でもあるのだ。

スキャンダルの裏に隠されたドス黒いワナとは？

人気絶頂のアイドル桂木なおに仕組まれたスキャンダルのワナ。姉のように親しくしてくれたマネージャー立花由布が自殺し、一時は途方にくれたなおだが、由布の死が自殺ではなく他殺だと知り、犯人に復讐を誓い立ち上がる。髪を切り、男といつわって星見島へのツアーに参加したなおだが…。

Personal DATA
NAME：桂木なお
AGE：17歳
JOB：アイドル

犯行の動機
スキャンダルをでっちあげられ、マネージャーの由布とプロダクションの社長の息子、伸也を殺した犯人への報復。

CV:
緒方恵美

自分を育ててくれた優しい由布。彼女を殺した犯人への復讐を誓う。

そして今、私が見つめる鏡に写るのは、
復讐鬼『直木桂一』
ただ一人の姿しかなかった。

桂木 なお
NAO KATSURAGI

恋人の死と伝説の財宝の因果関係を追え!!

卓也は恋人の立花由布との結婚を２カ月後に控えていた。だがそれも由布の担当するアイドル・桂木なおのスキャンダル発生とともに夢と終わる。いっこうに収まる気配のない報道を苦にして、由布は飛び降り自殺をしてしまったのだ。だがその死因に卓也は１人疑問を感じていた…。そう、由布は高所恐怖症だったのだ。そんな彼女が飛び降りできるわけがない。だとすれば、これは自殺ではなく他殺なのか？　自分で計画した星見島でのイベントに、怪しい人物が軒並み集まることを知った卓也は、その場所で犯人への復讐を決意する。

Personal DATA
NAME：阿佐桐卓也
AGE：？歳
JOB：イベントプロデューサー

犯行の動機
フィアンセである由布を自殺に見せかけて殺した犯人の特定と、動機の調査、そして復讐。
星見島に古くから伝わる伝説と、卓也の複雑な血縁関係など、意外な要素が多く絡んでいるようだが…。

CV:
置鮎龍太郎

俺はきっと、
俺から『由布』をうばったヤツを
見つけてやる！

犯人への復讐を由布に誓う卓也。これから行く星見島で犯人を見つけ出し、しかも完全犯罪として殺さなければならないのだ。

俺は、『由布』が『自殺』した
現場に立ちすくんでいた…

由布
「変わった『ペンダント』ね…」

卓也が由布にプレゼントした母親の形見のペンダント。これが原因で由布は殺されたのか？

阿佐桐 卓也
TAKUYA ASAGIRI

明智賢吾 CV:子安武人
速水玲香 CV:倉田雅世
立花由布 CV:豊嶋真千子
立花麻衣 CV:金月真美

渚ちはる CV:鈴木史華
高木ちえ CV:片岡富枝
大山孝志 CV:三木眞一郎
竹村正彦 CV:高戸靖広

慎重かつ大胆にチャンスを狙え!

プレイヤーは犯人への復讐を誓った「なお」か「卓也」のどちらかとなり、金田一少年の目をかいくぐって犯行を達成しなくてはならない。些細なことにも注意を払う慎重さと、復讐を達成させる大胆さ、どちらが欠けても完全犯罪には結びつかないぞ。

まずは地道に情報収集から

星見島行きの豪華客船が出発するまでは、それぞれの主人公のプロローグのようなもの。ただし、ここでも手に入れられる情報は、貪欲にゲットしておくこと。

2人組の男が、『なおちゃん』の話をしている!

2人が喫茶店で耳にする剣持警部の情報はとても貴重だ。怪しまれない程度に聞こう。

なおの場合

喫茶店での情報収集では、あまりにいい加減な選択肢を選ぶと即ゲームオーバーが待っている。あくまで真面目に対応していかなければ、復讐なんて夢のまた夢だぞ。

卓也の場合

序盤は苦戦しがちな卓也。だが彼は由布の部屋へと入ることができる。ここでステレオからある証拠物件を手に入れておけば、犯人の特定が楽になるはずだ。

豪華客船に乗船したらどうする?

海上を一路星見島に向かう豪華客船。2人の復讐の相手もかならずこの船の中にいる。情報を集め、確実に犯人を追い込んでいきたいが、金田一少年や剣持警部も乗り込んでいることを忘れずに。軽率な行動は確実に身を滅ぼすことに。

桂一
「みなさんは、どういったお知り合いなんですか?」

船長
「嵐がくるまでには、島に着くはずじゃ…」

とにかく様々な登場人物と出会うことになるのが豪華客船上だ。まずはあちこち動き回って、不審な人物のリストアップをしていこう。ちなみに船上でも犯行に及ぶことはできるが、人の密度が高く、あちこちうろついてるので、他人に気づかれずに犯行を達成することはかなり難しいと思われる。相当の自信がある人にだけオススメしよう。

なおの場合

ボーイ兼雑用の「直木桂一」として参加しているなお。とりあえずやり手の芸能ライターである、久堂明子とその仲間たちをマークしておくといいだろう。

卓也の場合

卓也はイベントプロデューサーという立場を多いに利用できるのがポイント。特にこの客船の船長に気に入られておけば、後々有利な展開につながってくるぞ。

要注意人物はやはり…

立花由布の妹である麻衣の招待で、今回のツアーに参加した金田一少年こと「金田一一」。復讐を達成するのにもっとも邪魔な人物といえば、やはり彼だろう。単なる衝動や、みえみえのトリックで復讐を遂げたとしても、金田一少年にはアッサリ見破られてしまうはずだ。犯行に及ぶ場所、時間、凶器に自分のアリバイなど、とにかく何もかも完璧というくらいの状況を作り上げなければ、完全犯罪はありえないぞ。

キミは金田一少年をまんまと欺けるか!?

復讐劇の舞台 星見島全景

南国のリゾートアイランド星見島。ほとんど手付かずの自然が残るこの島に、豪華なリゾートホテルを建設したのが、卓也のプロジェクトだったのだ

辰巳 哲 CV:大友龍三郎
辰巳伸也 CV:上田祐司
岡田淳子 CV:兵藤まこ
久堂明子 CV:根谷美智子

スーチーパイ アドベンチャー

ドキドキナイトメア☆

THE THROBBING NIGHTMARE™

特報 SPECIAL REPORT!!

- ●ジャレコ
- ●12月発売予定
- ●5,800円
- ●恋愛アドベンチャー
- ●18歳以上推奨

スーチーパイの住む街を探検！

着実に前人気を高めつつあるスーチーパイアドベンチャー。今回は、その舞台となる街「神用賀」の全体マップをゲットしたので、現在までに判明している登場人物の家などを含め、早速紹介していくぞ。ひと目見てわかるとおり、かなり緻密なグラフィック。すべてがCGレンダリングで描かれているので、リアルさも並じゃないのだ。早くこの街の中を歩いてみたい！

教会

小高い山の上にある豪華な洋風の建物は、神用賀唯一の教会だ。中ではセシルがシスターとして待っているぞ。

うっすらと陽が射し込む教会。天井の高さや広さも手伝ってか、荘厳な雰囲気だ。

アパート

主人公が住んでいるアパート。ここには自分のほかにも住んでいる人がいるのだ。ちょっと貧相だけど、なかなか住み心地が良さそうだ。

画面に表示されるときは、このように天井が透けて見える。散らかり具合がリアル

You & Me

普通のゲームセンター。品揃えやメンテは良さそう。主人公の行きつけの店なのだ。

スーチーパイシリーズを遊んだことのある人なら、もうおなじみの「You & Me」。スーチーパイこと御崎キョウコが働いているゲームセンターなのだ。

外にはプライズマシンやシールプリント機、そして店内にはビデオゲームが並んでいる。近所には自転車が放置されていたりと、かなりリアルだぞ。

ユキの家

スーチーユキこと、水野ユキの家はここ。なんかポツーンとした印象を受けるけど、学校も「You & Me」も近くにあって、なかなかの立地だ。ちなみに、すぐ左上に見えるお屋敷は、レイカの家。あのチェリーパイこと、槙枝さなえもメイドとしてここに住んでいるぞ。

外見は普通の家。ユキちゃんの普段の生活が想像できるような、できないような…？

片桐邸

大きな庭には、お池や花壇が広がっている。裏手には愛馬の小屋がある。

片桐シホちゃんが住んでいるお屋敷。ご多分にもれず巨大な家。全体的におしゃれなデザインと、大きく張りだしたバルコニーが印象的だ。

ことりの家

よくあるタイプの二階建ての建て売り住宅。青い屋根がポイント。

「ドキドキ♡ナイトメア」で初めて登場する、二ノ宮ことりちゃんの家。なんの変哲もないこの家の中で起こった、ことりちゃんとリリムの出会いが、大きな事件へと発展していくことになるんだ。

病院

近代的なデザインの、かなり大きな病院。駐車場も広々としている。

薄幸の美少女にしてみんなの人気者、ミユリちゃんが入院している病院。彼女の病室は2階にあるらしいけど……そういえば、どんな病気で入院してるんだろう？　心配だね。

防衛軍

防衛軍の駐屯地だけあって、敷地面積はかなり広い。弾薬庫跡は真上に。

一文字つかさが所属している防衛軍の官舎。ボーイッシュな女の子が好みならここに行くべし。まぁ、ボーイッシュというより"男勝り"といったほうが正確かもしれないけどね。

アリスの事務所

ピーチパイこと、篠原ありすが所属している芸能プロダクションの事務所がここ。「You & Me」にもほど近く、ありすちゃんとの遭遇率は高めなのかな？トップアイドルをめざしてガンバっているだけに、毎晩ここに寝泊まりしているのかな？

いわゆる普通の雑居ビルタイプ。ありすのプロダクションは何階に入ってるのかな？

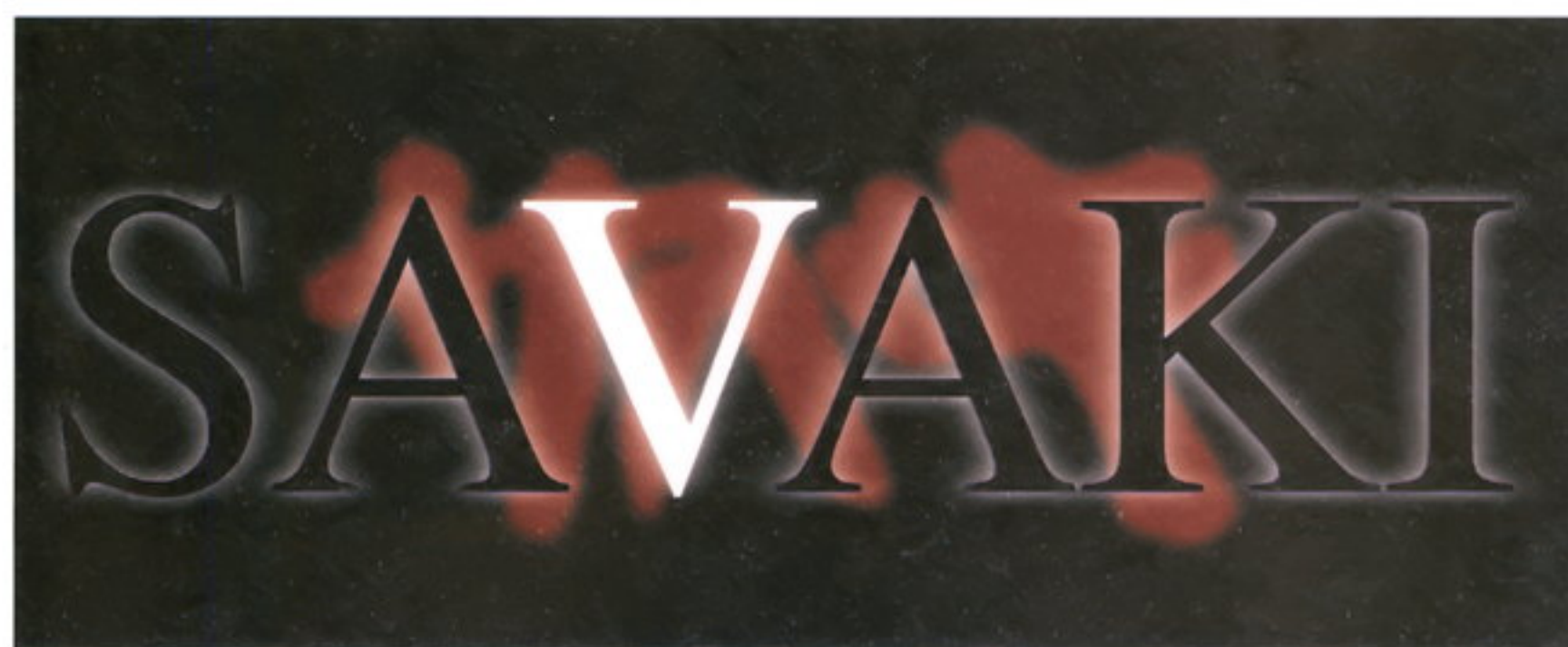
アンパイズ

ここがマイちゃんのお店アンパイズだ。味見をしていない新開発のパイで、次々と犠牲者を出しているとか点。ちゃんと開店中に行かないと舞ちゃんには会えないぞ。

屋根の上に飾られた、巨大なパイの看板がかなり目立つお店。お味のほうは……？

流れるように美しい動きに目を見開く…

SAVAKI

特報 SPECIAL REPORT!!

●マイクロキャビン
●12月4日発売
●5,400円
●対戦格闘
●全年齢推奨

今までに見られないほど、立ち技の格闘を追求したソフトが登場。ポリゴンで創られた格闘キャラクター達の動きは、打撃系の格闘家の動きを流派や武術の特徴を色濃く出した形で再現している。その鮮やかな体さばきや攻防のアクションをチェックしていこう。

まずはストイックなまでに追求された「打」の美を感じよ!

このゲームは自分が7つの流派に属するキャラクターの1人となって相手を倒していく形式だ。友達同士で対戦することも可能。現時点でわかっていることはそれぐらいなのだが、注目すべきは操作するキャラの流れるような動きと、忠実に再現される武術の技の数々だ。今回はその格闘技の中からテコンドーと空手の2つを中心にして、本作品を紹介していこう。ページ上部の連続写真はテコンドーのキャラによる飛び後ろ回し蹴り。乱れのないそのモーションは技を放つ女性とあいまって、まるで舞を見ているかのよう。右は空手の選手が放つ突きからのコンビネーション。その威力もさることながらリアルで多彩な動きに惹かれる。他にも様々な格闘技や攻防の要素が盛り込まれているのでそれらを順に追って説明していきたい。

まずは顔面への上段突きから。ガードの注意が上に向いたところで攻撃を散らしていく。

左のキックでさらに揺さぶりをかけて、返しに右ローキック。合理的な現代空手の攻撃法だ。

闘いに挑む7種目7人の武道家たち

この戦いに参加し、プレイヤーの分身として華麗なテクニックを披露する7人の格闘家。彼らが使う格闘技は千差万別、それぞれに大きな特徴がある。ではそれらをわかりやすく解説しよう。

空手
牛殺しで有名な大山倍達が、より実践的に直接打撃で試合を行うようにしたもの。一撃必殺よりもコンビネーションを重視。

テコンドー
韓国の国技であり長い伝統を誇る。すべての攻撃において足技をメインにつかう戦い方が「足のボクシング」と呼ばれる由縁。

ムエタイ
立ち技最強といわれるほどの強さを誇るタイの国技。その選手層は他の格闘技をまったく寄せつけないほどに深く厚い。

ジークンドー
格闘家であり俳優でもあるブルース・リーが考案した総合格闘技。相手の行動を封じていくような戦い方が持ち味の武術だ。

伝統空手
沖縄から伝えられる古武術の中で唐手と呼ばれていたものが発展した形。一回の攻撃力を極限まで高めることで強さを求める。

ボクシング
スポーツとしての名前のほうが有名かも知れないが、れっきとした格闘技の1つでもある。その多彩な手技と防御法は侮れない。

フリーファイト
最も単純明解。いわゆるケンカのことだ。恵まれた体格と強力なパワーで小賢しいテクニックなどは一気に押し切ってしまう。

かつてない華麗な飛び後ろ回し蹴り

攻撃の基本　技のコンビネーションで相手をねじ伏せる！

①まずは右ミドルキックの攻撃からスタート

②ローキックに移行して動きを止めつつ

③ガードの開いた上段へ飛び後ろ回し蹴り

④さらにボディーへのパンチで相手を固める

⑤ダメージの高いハイキックを狙う

⑥確実な右中段蹴りは締めへの序曲

⑦KOに仕留めるためにさらなるハイキック

⑧最後に上段蹴りを再び入れてフィニッシュ

CHECK POINT　タイトルにも冠される本作最大の特徴「さばき」

攻撃を受け止めず、最小限の労力で受け流して相手の体勢を崩す。簡単に説明すると「さばき(さばく)」という行動はこんな感じだ。今まで打撃系の格闘技を扱った作品で、この動作について深く追求したものはなかったが、このソフトはこのテクニックを重要なポジションに置いて、攻防の駆け引きをさらに面白くしている。使い方も簡単で、相手の攻撃に合わせて対応したボタンを押すだけ。タイミングが合えば相手の攻撃を無効化するばかりか、こちらが攻撃するための大きなスキをつくり出すことができ、有利に試合を進められるのだ。

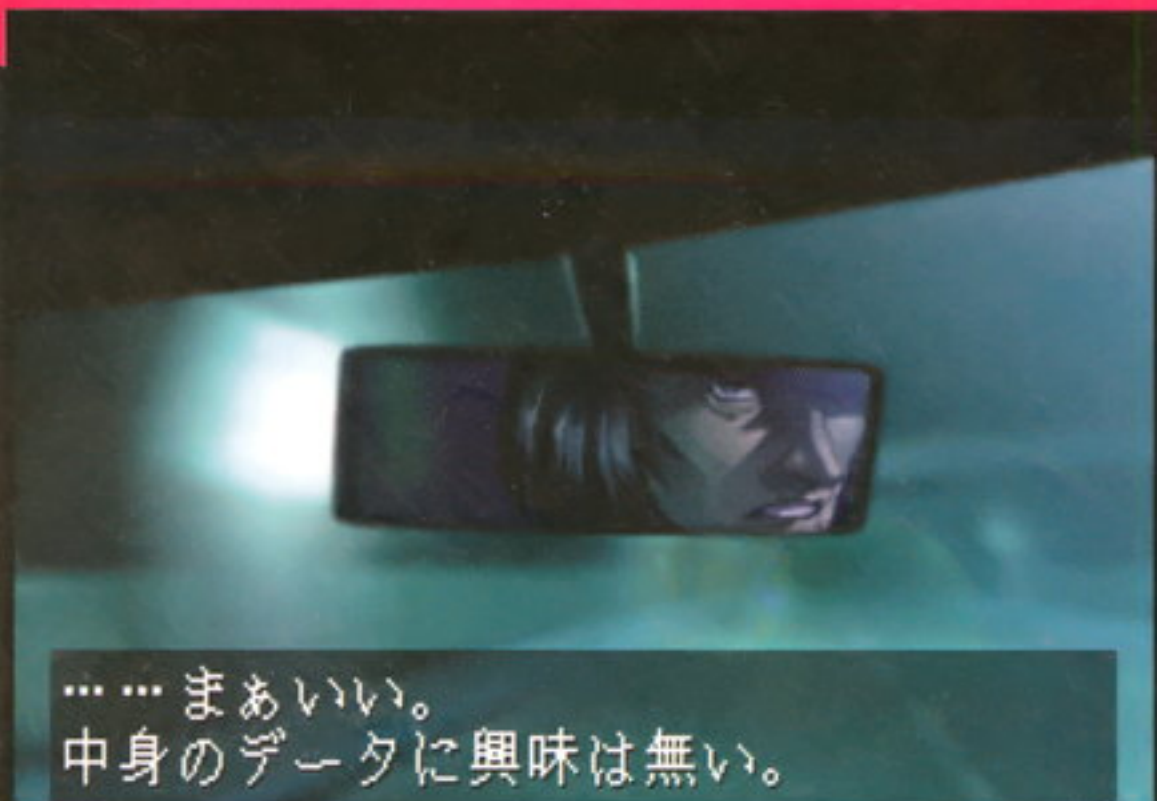
これが最重要行動のさばきだ

ここでは「さばき」のアクションについて連続写真で解説。その動きを今からチェックだ。

相手のハイキックを

見切りながらさばき

受け流すと…

スキができる！

……まぁいい。
中身のデータに興味は無い。

「女神転生」シリーズ独特の楽しみ方といえば『悪魔合体』。今回はその合体関係を中心に、システム関連の総チェックをお届けしよう。悪魔の忠誠度にも注目だ。

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度100%

剣合体、魔晶変化……気になるシステムを総チェック！

デビルサマナー SOUL HACKERS ソウル ハッカーズ

●アトラス●11月13日発売予定●RPG●6,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

合体 PART II

剣合体

SFC版「真・女神転生」から採用された「剣合体」。これは専用の合体用剣に、悪魔を合体させて新たな強い剣を作るというものだ。今回の剣合体は、詳細は不明だが、特殊な追加効果もつけられるようだ。剣合体専用の剣「無銘の刀」が必要だ。はたしてどこにあるのか？

刀に悪魔の力を吹き込む技術、
これを持つのはおそらく世界に私一人。
まさに三ツ星です。

どこかにいる剣合体マスター村正。フランス料理のシェフでもある。

七星電光村正　男性専用
宿り魔▶龍王　ヤトノカミ
PRESS ANY BUTTON
相性：電撃
攻撃力：14→32
命中力：2→23
装備効果：なし
攻撃効果：
前１体に「電撃」を与え
相手を「感電」させる。
「三十三代村正」在銘。

剣合体は、ヴィクトルがいる「業魔殿」ではなく専用の場所が用意されている。ステータス画面で見ると、その剣に宿っている悪魔が表示されるのが特長だ。造った剣によって装備できる性別が決定されることも。

魔晶変化

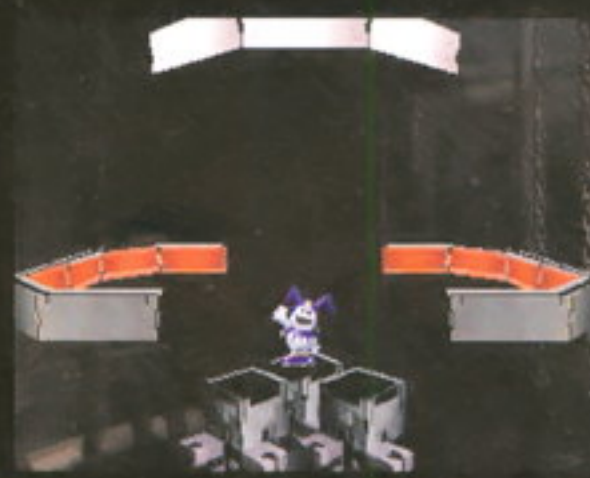
すべての仲魔にあてはまるわけではないが、悪魔の中には忠誠度がMAXになると業魔殿で素晴らしいアイテムになってくれるものがいる。これを「魔晶変化」という。前作では特別な武器・防具に変化してくれたが、今回はアイテム（忠誠度アップのための贈り物）にもなるらしい。

忠誠度の高い悪魔から、アイテムを生成

2身合体
3身合体
検索合体
記号の見方
法則検索
ステータス
魔晶変化
造魔誕生合体

魔晶変化は剣合体と違い、業魔殿で行う。貴重な仲魔を失うのは痛いが、それ以上に貴重なものが手に入る。

妖精　ジャックフロスト　LV 15
HP 133/133 CP: 3
MP 59/ 59 性格:狡猾
忠誠度

物理	攻撃▶40	力▶5
	命中▶32	知▶4
魔法	攻撃▶60	魔▶7
	命中▶14	耐▶5
基本防御	▶56	速▶5
回避能力	▶30	運▶6

おかしの長ぐつ
宿り魔▶妖精　ジャックフロスト
攻撃力：－
命中力：－
装備効果：－
使用効果：
贈答で、仲魔の忠誠度が
最大になる。会話で子供
悪魔が必ず仲魔になる。

「プリクラ」でも全国的に有名になった、ジャックフロストが魔晶変化。「おかしの長靴」になった。その効果に目を見張る。

造魔誕生合体——新月時にリセットが可能になった

造魔とは、「ドリー・カドモン」と呼ばれる造魔の素に、悪魔を合体させて強く育てていくことができるもので、普通の仲魔と違い、主人公の命令に忠実に従うのが特徴だ。ただし新月時に、著しく能力が下がるほか、合体によって様々な系統が発生するため、新月時に任意の悪魔と合体させるとことで元に戻すことも可能。

このドリー・カドモンがあれば、新たなる悪魔、「造魔」をつくることが可能になる。

ヴィクトルに何らかの形で「ドリー・カドモン」を持っていくと……。

「ドリー・カドモン」は人形のようなもので、悪魔と合体させて初めて行動できるようになる。

前作では造魔の姿はレベルによって変化したが、今回はいくつかの系統ごとに違いがあるようだ。

造魔 ジード LV 3
HP 37/ 37 CP: 0
MP 19/ 19 性格:虚心
忠誠度
物理 攻撃 10 命中 8
魔法 攻撃 18 命中 6
基本防御 26
回避能力 7
力 2 知 2 魔 2 耐 2 速 2 運 2

仲魔の忠誠度——今回は5段階に設定されている

悪魔は仲魔にした瞬間から必ずしもいうことを聞いてくれるわけではない。一緒に苦労を分かち合ったり、プレゼントをして「忠誠度」を上げないと命令を聞いてくれないのだ。また今回からさらに悪魔の「性格」が強調されるようになったのも特長。悪魔の性格や忠誠度によって、指示した命令に従ってくれることもあるらしい。

アイテムを使用／廃棄／贈与します
ITEM MAGIC COMP MOVE EQUIP STATUS CONFIG QUIT
アトラス 883
ネミッサ 656 418
ジャックフロスト 133 59
アプサラス 140 76
ギャリートロット 63 30
ピクシー 37 26

悪魔の忠誠度はギフトや戦闘時の命令によって上がっていく。各悪魔の性格や好みによって、アイテムを選択する必要がある。

贈答品／仲魔の忠誠度を上げる（小）
＞世界各地の珍味が楽しめる
火炎ビン 1
珍味のおつまみ 10
酒徳神のおちょこ 10
アメジスト 3
ガーネット 2
まんだらメロン 6

オレ ハラ ヘッタ
ソレ イタダク
ピクシー 37 26 友愛
アズミ 82 38 愚鈍
ジャックフロスト 133 59 狡猾
アプサラス 140 76 友愛
ギャリートロット 63 30 獰猛

たとえば「獰猛」な悪魔は「食べ物」系のギフトを喜ぶなど細かい分類があるのだ。

誰かを喜ばせたいと思うのなら、相手をもっと知ることね。
カンフューム 127 55 獰猛
ビルヴィス 152 60 獰猛
ジャックフロスト 133 59 狡猾
ヴィヴィアン 308 132 狡猾
シルフ 160 60 冷静
トケビ 191 71 狡猾
ヤトノカミ 197 70 愚鈍

仲魔の性格

仲魔の性格は大きく分けて6つに分類される。性格を把握しておかないと、いつまでたっても忠誠度が上がっていかないので注意が必要だ。

獰猛 血の気が多く、直接攻撃や体力を消費するエクストラ攻撃を好む。食べ物系のギフトを送ると忠誠度がアップしやすい。また戦闘中に直接攻撃を指示することも重要。

友愛 相手を傷つけることを嫌い、回復や防御行動を好む性格。ギフトは花系のものを送ると忠誠度がアップ。また忠誠度が高いほど、主人公をかばってくれるようになる。

愚鈍 頭が悪く、ちぐはぐな行動が目立つ性格。忠誠度アップのギフトにも好みはないようだ。もっとも忠誠度が上がりやすい指示は、悪魔に行動選択をまかせる「GO」である。

狡猾 自らの手を汚すことを嫌う性格。好みの攻撃は魔法が主らしい。忠誠度アップのギフトも、高価なものを好むようだ。忠誠度が上がると敵悪魔との交渉に割り込むことがある。

冷静 状況に応じて様々な行動を使い分ける性格。行動に偏りがないので、戦闘中では頼りになる。忠誠度アップのギフトは珍しいものを好む。指示もおまかせの「GO」だ。

虚心 自分の意志がなく、主人公の指示に常に忠実に従う。造魔専用の性格ともいえるが、欠点は行動を任せると「ガード」しかしなくなることだ。確実に行動をさせたいときは便利。

妖鳥 ハーピー LV 9
HP 88/ 88 CP: 2
MP 37/ 37 性格: 冷静
物理 攻撃 33 命中 22
魔法 攻撃 33 命中 16
基本防御 42
回避能力 21
力 5 知 3 魔 4 耐 4 速 7 運 3

冷静や友愛の性格には、女性型の悪魔が多いようだ。愚鈍型には地霊の悪魔などが多い。

地霊 ノッカー LV 3
HP 49/ 49 CP: 1
MP 27/ 27 性格: 愚鈍
物理 攻撃 16 命中 8
魔法 攻撃 25 命中 14
基本防御 30
回避能力 8
力 4 知 3 魔 3 耐 4 速 3 運 3

悪魔属性

悪魔には属性がある、というのはこのシリーズ共通のシステム。「ロウ」・「ニュートラル」・「カオス」という3つから成り立っており、さらに「ライト」・「ニュートラル」・「ダーク」という3つの特性がある。会話で仲魔を集める場合、この属性によって仲魔にできない悪魔も出てくる。下の表の（大）はその属性に大きく偏っているという意味だ。

1/8 MOON
¥ 830961
10961
アタシに任せなよ。
任せる
任せない

パーティーに大きく属性の偏った悪魔がいると、交渉の手助けをしてくれることもある。

悪魔属性

パーティー属性	ロウ(大)	ロウ	ニュートラル	カオス	カオス(大)
NO(なし)	○	○	○	○	○
カオス(大)	×	×	○	○	○
カオス×	○	○	○	○	○
ニュートラル	×	○	○	○	×
ロウ	○	○	○	○	×
ロウ(大)	○	○	○	×	×

○……仲魔にすることができる
×……仲魔にすることができない
なし…パーティー内に仲魔がいない

何から何までハイクオリティ&ハイグレード！

DOWN HILL

STRAIGHT JUMP

HALF PIPE

ここに紹介したコースはほんの一部。まだまだコースは豊富だぞ。

山の斜面を滑走していく最もオーソドックスなコース。それだけに奥も深い。

おなじみハーフパイプ。クールにトリックを決めるならココだね！

巨大なエア台を滑り降りて、豪快にワンメイクのエアトリックを決めるコース。ココなら難易度の高いスピン系トリックや縦回転トリックなどを決められるはずだ！

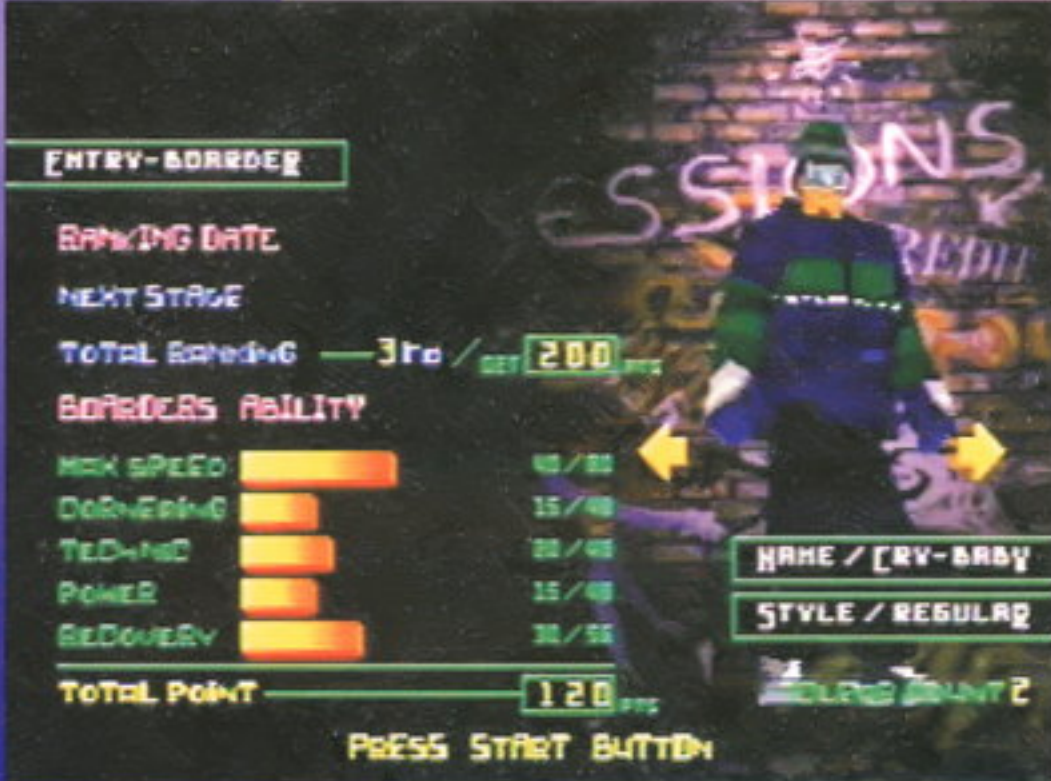
ZAP! SNOWBOARDING

●ポニーキャニオン／テレビ東京
●スポーツアクション

●12月発売予定●5,800円●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

人気のスノボゲーム「ZAP!」がさらに熟成されて

特報 SPECIAL REPORT!!

さあ、いよいよ今年もウインタースポーツの季節がやってくる！ それに合わせて、あの人気のスノボゲーム「ZAP!」もリニューアルされて帰ってくるぞ！ ボーダーならずとも要チェックだ！

今回はゲームモードの豊富さはもちろん、自分のキャラクターを育てていける「スキルエディット」機能なども装備されているぞ。この充実度は他のスノボゲームの比じゃないね。

スノボゲームもリアリティがないとね……というボーダーな人も大満足すること間違いナシのクールでイカしたスノボゲーム「ZAP!」。名前を聞いたことあるって？ そう、この「ZAP!」は以前サターンでリリースされていたタイトルなんだけど、今回大幅にグレードアップしての登場となるのだ。もちろん今回もスノボの巨匠、おなじみCREDITのバブルス＆三沢氏がこだわりまくって監修した意欲作。前作で不満だった人もコレなら満足すること間違いナシだね！

これぞスノボゲームの決定版!!

VS GAME

もちろん画面分割による２人同時プレイもできるぞ！　ライバルより先にゴールしろ！

バラエティに富んだコースでイカしたトリックをメイクしろ!!

TRIX'98 新登場!

スノボといえばハデでクールなトリックの数々だね。ゲームではどうしても地味～な感じになりがちなトリックだけど、この「ZAP!」でのトリックはモーションからハデさ、リアリティまでとにかくCOOL!! 基本トリックの種類も多いんだけど、それ以上に自分の好きなように組み合わせてトリックをメイクできることなんだ。その組み合わせによるトリック数はなんと50種以上!!　かといって操作が難しくなるわけでもなく、簡単操作でハデなトリックを次々とメイクできるというスグレモノなのだ。

Indy

Mute

IndyとMuteはどちらもメジャーなグラブトリック。グラブ系だけでもあと３種類もあるのだ。

技の中でも最もイカすスピン系＆3D系トリックも完璧！　こういうハデなトリックをメイクするごとに、イケてる度が上昇していくのだ。COOL!!

F/S 3D Air

Front Flip

CREDIT

“カッコよさ”を徹底的に追求！ コース設計からボードの選定まで国内トップのプロボーダーが監修

バブルス

本名、丸山隼人。“バブルス”のニックネームで知られるプロスノーボーダー。

三沢勝男

CREDITのプロデューサー。数々のスノボ番組やビデオで活躍する。

Jリーグの舞台で奇跡を起こせ！

パワプロでサターンユーザーにはおなじみのコナミの「実況」シリーズ。いよいよ、そのサッカー版がサターンに初登場する。オリジナルチームの作成や本格的なトレーニングモードなどを導入し、さらに「アクションボタン」によって簡単な操作でハデなアクションを起こせるなど、操作面でも新しい要素が取り入れられている。また、本作の実況はあのジョン・カビラ氏、そして解説は松木安太郎氏が担当。２人の熱く濃い実況＆解説がゲームを盛り上げる！

浪速の黒豹　エムボマ

世界最高レベルの身体能力と技術を持つストライカー、エムボマ。彼のすばらしいシュートをこの手で再現できるとはなんたる幸せ！

●コナミ●スポーツ
●発売日未定●5,800円
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

特報!! SPECIAL REPORT

Jリーグ 実況 炎のストライカー

セガサターンにオリジナルシリーズ登場！
あのコナミの「実況サッカー」シリーズがついにセガサターンに登場！　Ｊリーグの最新データと数々の新要素を盛り込んだサターンだけのオリジナルシリーズとなる本作、サッカー好きなら絶対注目の期待作だ！

「実況」シリーズとコナミサッカーゲームの歴史

「実況」シリーズの元祖、「パワプロ」を初めて見たときも驚いたものだが、94年に「実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN」（SFC）が発売されたときはそれ以上の衝撃だった。プレイヤーが選手を動かすたびに、声でリアクションしてくれる。ただそれだけのことなのだが、きめ細かい動きのサッカーゲームで「実況」ができるとは、当時は想像もできなかったのだ。（声が出ないSFCだったし……）その後、「実況サッカー」シリーズは、PSやN64でも発売され、今回の「実況Ｊリーグ炎のストライカー」で早くもシリーズ第７作目を数える（３カ国語で実況する「ワールドサッカー　ウイニングイレブン'97」は含まない）。もはや、コナミを代表する作品の１つと言えるほどに成長した本シリーズだが、特にN64で発売された「実況Ｊリーグパーフェクトストライカー」はファンの間でも評価が高く、それだけに今回の作品にかかる期待も大きい。サッカーファンには見逃せない作品となるだろう。

すべてはここから始まった……

初のコンシューマ「実況サッカー」、「ワールドサッカーPERFECT ELEVEN」（SFC）。

Jリーグ 実況 炎のストライカー モード&システムをCHECK!

さて、ここからはゲームモードとシステムについて簡単に説明していこう。ゲームモードは7つ。注目は「カスタマイズ」で、このモードではオリジナルのチームや選手を作成することができる。まだ詳細は明らかではないが、チーム名などを設定して自分だけのチームを作れるようになっているという。その他に1試合だけを行う「エキシビション」、リーグで争う「Jリーグ」、カップ戦を戦う「トーナメント」、PK合戦を楽しめる「PK戦」、東西対抗戦と、日本国籍選手選抜VS外国籍選手選抜戦の2種類ある「オールスター」、さらに練習用に「トレーニング」のモードも用意。

<フォーメーション> Formation

フォーメーション(陣形)をどう設定するか。サッカーの試合展開はここで決まると言っても過言ではない。本作では、まず「3-5-2」や「4-4-2」というようなシステムを先に決めてから、次に各選手の細かい位置や、攻撃参加をするかしないかを決められるという、緻密な設定が可能になっている。サッカーのことをよく知らない初心者には難しい面もあるかもしれないが、そういう人はチームの初期設定のままでプレイすることもできる。それでもさほど不利ではないはずだ。

まずは好きなフォーメーションを選ぶのだ。

各選手の能力値はかなり細かく設定されている。

攻撃参加の人数を増やすと、守備が手薄になる……。悩みどころだ。

選手データの見方

SPE	スピード	DEC	決定力
STA	スタミナ	POW	力強さ
DRI	ドリブル	JMP	ジャンプ
KIC	キック力	DEF	守備力
CRV	カーブ	AVE	平均

選手のパラメータは左のように設定されている。細かいといえば細かいが、これで選手の個性はかなり再現できるだろう。これ以上複雑だと、ワケわからなくなるかもしれないけど。

<チーム> Team

使用可能なチームは、Jリーグのクラブ全17チーム。もちろん、ヴィッセル神戸も含まれている。そのほかにも、自分で作成したオリジナルチームも使用可能。

ナビスコ杯で健闘したJFLのコンサドーレ札幌は……ない。自分で作るか。

<タクティクス> Tactics

作戦は攻撃時、守備時にそれぞれ2種類ずつ設定することができる。「ゾーンプレス」と「オフサイドトラップ」という具合に、複数の作戦を決めておいて、試合中にボタンで切り替えるのだ。

<カスタマイズ> Customize

前述のように、自分でオリジナルのチームを作成できるのがこのモード。そのほかにも、オリジナル選手の作成、選手の移籍などもこのモードで可能だ。新外国籍選手が来たら、このモードで作って移籍させよう。

オリジナルチームのユニフォームも作成できるようだ。

試合の結果はネットワークニュースでも

試合の結果はこのようなニュースになって表示される。

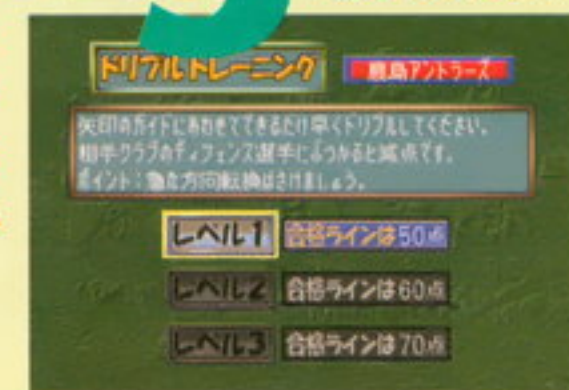
<Jリーグ> J League

1試合だけを楽しみたいときは「エキシビション」、ナビスコ杯や天皇杯のようなカップ戦の気分を味わいたいときは「トーナメント」。そして、Jの興奮を味わいたい人は「Jリーグ」モードでプレイしてみよう。オリジナルチームで参加することもできる。

「Jリーグ」モードは、2ステージ制だぞ。

<トレーニング> Training

ドリブルやシュート、フリーキックなどを練習するモード。ミニゲーム形式になっていて、終了後には得点も出る。各種目ごとにレベルが設定されて、実力に合った練習ができる。

トレーニング終了後には得点と解説が表示される。なんか試験みたい。

緊急コラム 崖っぷち日本代表の明日はどっちだ?

この原稿を書いているのは10月15日。日本代表がウズベキスタン戦を引き分けた直後で、まだUAE対カザフスタン戦が終わっていないので、状況が変わっている可能性もありますが、現時点でW杯出場が非常に難しい情勢になっています。

まあ、加茂監督を代えたことはよい材料かもしれません。シュートを1本も打てないFWを使い続けたり、コンディションが明らかに悪いと思われる選手を使ってみたり、と素人目に見てもおかしなことをやっていたわけですから。しかし、その代わりが前から代表のスタッフだった岡田監督じゃ、何にも変わってないも同然でしょう。現にウズベキスタン戦も負けに等しい引き分けだし……。岡田監督はジーコなどの外国人をコーチに加えることも拒否したというし、ゴン中山の代表復帰のウワサはあるものの、選手は基本的に現状のままでいくとか。マスコミは「まだ望みはある」といってるけど、そうとうヤバイですよ、今の日本代表。まあ、「ドーハの悲劇」ならぬ「国立の奇跡」が起きないとは限らないけどねえ。

炎のストライカー黒崎比差支

黒崎(鹿島)の代表復帰も必要なのでは……?

鉄壁のディフェンスと華麗なる攻撃

Diffence <守備>

本作の特徴として、守備時と攻撃時で、操作方法が切り替わるということがある。つまり、ボールを持っているかいないかという状況によって、常に頭を切り替えなければならないわけだ。また、ゴールキーパーを操作する時も操作方法が変わるので注意が必要だ。とはいえ、基本的な動作は3つのボタンでできるので、そんなに難しくはないはず。

スライディング

スライディングをするときには気をつけないと、ＰＫやイエローカードの危険性があるぞ。

エムボマ（G大阪）対マジーニョ（鹿島）のストライカー同士によるボールの奪い合い。前線から守備の意識を持って戦うことは現代サッカーの鉄則。ＦＷがボールを奪えば、一気にチャンスが見えてくるのだ！

Offence <攻撃>

攻撃も守備と同じく、３つのボタンで基本的な動作ができる。Ａボタンでシュート、Ｂボタンでパス、Ｃボタンでセンタリング（ロングパス）というのが初期設定だ（ボタンの設定は変更も可能）。また、そのほかに「アクションボタン」というのがあって、その状況ごとに異なるハデな技を出せる。これについては右の囲みを参照してほしい。

ジャンプ一番、相手の選手をかわす！　こんな動きも思いのままだ！

スローインなどのセットプレーは3段階に強さを調節することができる。

アクションボタン⊗でできること

本作でもっとも重要と思われるのが、このアクションボタン（Ｘボタン）という概念。このボタンを押すだけで、状況に応じてハデな技を簡単に繰り出すことができるのだ。例えば、ボールを持っている時に押せば「フェイント」、ドリブル中に２回連打すれば「ジャンプ」といったように、操作を複雑にしないで高度なテクニックを使えるように工夫されているわけである。また、オフェンスの時には味方選手との芸術的な協力技を出すこともできる。これらの技を思いどおりに出すことができるようになれば勝利はまちがいない。

ヒールリフト

カカトでボールを跳ね上げるヒールリフト。どの状況でどの技が出るのかを覚えれば、こんな高度なテクニックも使用可能！

ダイビングヘッド

サイドから上がったボールに、頭で合わせてゴールをねらえ！

ボレーシュート!!

浮いたボールをダイレクトにゴールに叩き込む豪快なシュートだ!!

祥之翔ぶ！

GGGOAL!!

鹿島のセンターFW、長谷川祥之が翔ぶ！　シュートボタンとパスボタンの同時押しで、ハデで強力な協力技を出すことができるのだ！

'97 秋 ゲームスクール特集

ゲームクリエイターになろう

アミューズメントメディア総合学院

総合学園ヒューマン・アカデミー

千代田工科芸術専門学校

バンタン電脳情報学院

デジタル・クリエイター・カレッジ WAO!

京都コンピュータ学院

From Proffe

(株) セガ・エンタープライゼス

「スカッドレース」(AC/好評稼働中)
セガ・アーケード最新基板MODEL3を使用したスーパーリアルレースゲーム。現在は、車の挙動、マシン特性などを一新し、8台まで通信対戦が可能になったツインタイプが稼働中。

第二AM研究開発部
副部長
名越稔洋
(なごし としひろ)

東京造形大学卒業後、89年セガ入社。鈴木裕のもと、「G-LOC」「バーチャレーシング」「バーチャフォーミュラ」などにデザイナーとして参加。「デイトナUSA」を初プロデュース後、MODEL3基板第一弾タイトル「スカッドレース」をプロデュース。

僕らが子供の頃といったら、映像の最先端をいくのは映画という、はっきりした図式があったんで、やっぱり一番憧れたんですね。でもいざ大学を卒業しようというときは就職口がない。それでとりあえずっていったら申し訳ないんですけど、セガに入ったんです。今ちょうど9年ですけど、あっという間でしたね。鈴木裕の部署に入って、当然の如く体感ゲームをずっとやって、なんの気なしに入ったわりにはハマってしまったなと。無我夢中でやってるうちにハマった。気がついたら、この仕事をやっていなかったら自分はどうしていたのか想像できないぐらいですね。

ですからこの業界の知識とかまるでなかったんです。でも、それが良かったんじゃないかと思いますね。結局、俺は人よりゲームをよく知ってるぞといって入った人間でも、作る段階になったらもう考え方からやり直しになる。遊ぶ立場と作る立場の違いですね。僕が非常にラッキーだったなと思っているのは、作業を通しながら理屈を教えていくというスタンスが会社にあったこと。ただそのかわり、ぶつかったらその理屈を必ず教えてくれるんです。どうしてこっちじゃだめなんですか、みたいな話になった時に、それはこっちがわかりやすいからだと。そのへんのプライオリティもはっきりしてる。格好よくてわかりやすいのはグッド。じゃあ格好よくてわかりにくいものと、格好悪いけどわかりやすいものだったら、後者のほうが上だということなんです。それを迷わず選択するのがプロなんだよっていう話を最初に教えられたんです。そういうのを同じように部下がいって来た時には、あたかも自分が考えたかのようにいいますよ。でもそれが伝統じゃないかなと思うし、自分がそういう立場になったということはすごく嬉しいなとは思ってますけど。

逆に、そういう立場になったゆえに、制作する量はどーんと減っています。ただ、ミーティング等でおかしな点が出て来た時に、それを指摘できるぐらいの知識は絶対持ってないといけない。ですからクリエイターの将来ってなかなか難しいと思いますね。新人とかにも聞かれるんですけど、正直いって将来像に関して答えはない。クリエイターという職業が認知され、それらを最初に支え出したのは僕らの世代だから、その答えは僕らで作っていくしかないんですよ。ですから、僕らを見てろよと。

これから業界を目指す人にとってアドバンテージとなるようなことは、技術面からいえば特にないかもしれません。もちろんキーボードに触れたことがあったほうがいいし、ワークステーションでCGやってるほうがいいような気もしますけど、プロの現場に入ったら経験の有無に関わらず、早くて3カ月、遅くとも半年以内には大体横一線に並びますから。そこから先が勝負になってくる。

じゃあなにをやっとおけばいいのかというと、平たい言葉ですけど、なんでも興味をもって経験しろということです。人と話したり喧嘩したり、真剣に悩むことをどれぐらいやったとか、貧乏生活なら人に負けないとか。人と違う経験しろっていうのも、これまた難しい話ですし、みんなと同じ生活でいいんですけど、捉え方がのほほんじゃなくて、一生懸命生活してたことが見えればいいんじゃないかと。自分の売りがはっきりしてて、あとはテクノロジーでも、テレビでも音楽でもなんでもいいんですけど、新しいもの好きであること。新しいモノはすばらしいという理屈がわかる人は成功すると思いますよ。頑張ります、セガのファンです、じゃあ困るんです。頑張るのは当然なんですから、そこで何をするのか重要ですね。

クリエイターという職業の未来像は、僕らの世代が作っていく

ssional

ゲームクリエイター
の卵たちへ。
プロフェッショナル
に求められるもの。

(株)アリカ

「ストリートファイターEX Plus α」（PS/7.17発売/5,800円/コンビニ専用）3Dポリゴンで2DのストIIを完璧に表現した作品。PS版であるPlus αは、さくら、ダルシムといったキャラも追加され、スーパーキャンセル、ガードブレイクなどのシステムも搭載されている。

代表取締役社長
西谷　亮
（にしたに あきら）

ゲーム誌でのアルバイト&ライター業を経てカプコンに入社。主にアーケードゲームの企画に携わる。昨年、10年在籍したカプコンを退社し、㈱アリカを設立。代表作は「ファイナルファイト」「ストリートファイターII」シリーズ「ストリートファイターEX Plus α」（PS版）など多数。

この業界に入るまでは、雑誌社でバイトとかしてたんですけど、直接ゲーム作りたいっていう風には思ってなかったですね。でもやっぱりゲーム関係の仕事には就きたいなぐらいな、漠然としたイメージで。当時はまだそんなに企画マンという独立した職業はなかったんです。おそらくカプコンでも僕が初めてなくらいだったし。だから“企画”という職業を確立するんだ、みたいな意気込みと試行錯誤の連続でした。

企画という職種は、僕の考えでいえば、まずはこういったコンセプトで行きましょうとか、こういう仕様にしましょうとか決める部分と、そのほかにチーム内のやりとりをうまくやるという、進行させる部分がすごく重要なんじゃないかなと。そのためにはやはりある程度絵やプログラム、サウンド、もちろんハードも当然知ってなきゃいけないんで、そういう広く浅くという知識がやはり必要になってくる。こういう業務は、教えればできるというか、ある程度はやっぱり理論の積み重ねというところでカバーできるんですけど、一人前の企画マンのレベルは、何か違うところにあるんじゃないかなと思ってるんですよ。それはやっぱり自分で掴むしかないんですけどね。僕の例でいえば、なにか変わったと思った瞬間があったんですよ。カプコン入社4年ぐらいでしたけど。見方が変わったというか、企画するというのはこういうことなんだなっていう。言葉では表しにくいですけど、わかったっていう感じがあったんです。

そういうクリエイターになるための条件みたいなものでいえるとすれば、客観性だと思うんです。どうしても人間って独りよがりというか、視野が狭くなりがちじゃないですか。特にゲームの仕事は芸術性を発揮するところがある。そうなると、どうしても自分のものが一番いいみたいな感覚に陥りがちですよね。それをまず客観的に見れるというのが重要じゃないかと。

アリカの場合、まだ新卒を毎年採るという段階ではないですけど、必要としているのはエキスパートですね。なにか秀でた能力を持っている、「オレはこれだったら自信あるぜ」みたいな人がいい。業種でいえば、広い意味でいう本当のデザインできる人、モーションなりCGモデリングなりを作れる人。これはたぶんどこでもそうだと思いますけどね。CGモデリングとかモーションとかいってても、ゲームの中で使いこなすのって違うんですよ。制限が多かったりとか、それなりにソフトウェアのことを理解してなきゃいけないとか、普段勉強できないことなので、会社入ってきてもやったことないっていう人はやっぱり多いんですよね。当然そこから修得していくわけですけど。ところがこっちも暇がなくて、基本的なことしか教えられなかったり。じゃあどうなるのっていったら、みんなお互いに勉強してます。それはもうプロの世界。その中に入ってきたときに知識欲のない人というのは絶対滅びていきますね。最先端が半年で変わっていきますから。

知識があるというのは、いいことです。どんな業種でも全部一緒だと思うんですけど、「いまの主流っていうのはこの絵が流行っている」「なんでこの映画はおもしろいんだろう」とか「なぜ人はジェットコースターに乗るんだろう」とか、仕事的な視点でいろいろ今のうちに見ておいてほしいですね。コマーシャルを見て、いかに短時間で人の目を惹くか探ってみるとか。世間にはいくらでも題材が転がっているわけですよ。なんかそんなこと偉そうにいってますけど、僕が学生時代なんて、こんなことは全然意識してなかったですけどね。

視野を広く持ち、自分の作品を客観的に見る視点が必要

For Proffess

**ひとりの天才クリエイターが創り上げるものから、
各パートにおけるプロフェッショナル達のコラボレーションで、
今のゲームは創られている。どんな仕事があって、何をするのだろうか？
ここで、ゲームクリエイターといわれる仕事を
ゲーム制作の流れの中で紹介しよう。**

企画 → 制作

シナリオ

プランナーの立てたアイデアをストーリー化します。最近では、アドベンチャーゲームやロールプレイングゲームといったジャンルに加え、ゲームノベル、ゲームムービーといったジャンルも登場してきています。こういったゲームではシナリオの善し悪しがゲームの出来を大きく左右します。ゲームのストーリーやキャラクターをいかに魅力的に表現できるかが問われる職種です。

プランナー

ゲームのアイデアを出し、企画書・仕様書を作成します。プランナーの作成した企画書・仕様書をもとに作業が進行していきます。アイデアを出して仕事が終わりというのではなく、ゲーム制作におけるすべての作業に詳しい知識が必要とされるのです。簡単に考えている人が多いが、ゲーム制作の根底の部分を作り上げるのだから、安易な気持ちではとうていつとまらない職種です。

デザイナー

ゲーム全体の構成を考え、バランスをとります。映画やテレビでのディレクター的な職種です。キャラクターやシチュエーションから、ゲームの難易度やイベントの発生など、プランナーの意図を汲んでゲームを組み立てていきます。プログラマーやグラフィッカーなどのスタッフィングもデザイナーの仕事です。ゲームに対する知識はもちろん、幅広い人脈も求められます。

ゲーム制作の流れとその仕事

ional

プロフェッショナルになるための第一ステップ。ゲームクリエイターの仕事を理解すること。

プログラマー

企画書や仕様書に沿って、ゲームに必要なデータを構築し、ゲームの実質的な部分を作っていきます。プログラムを組むためにアセンブラ、C言語等のコンピュータ言語をマスターするのはもちろん、数学的な知識も必要とされます。そして、忘れてはいけないのがプランナーやデザイナーと綿密なコミュニケーションをとり、作業を進めていくための内容をきちんと理解する力です。

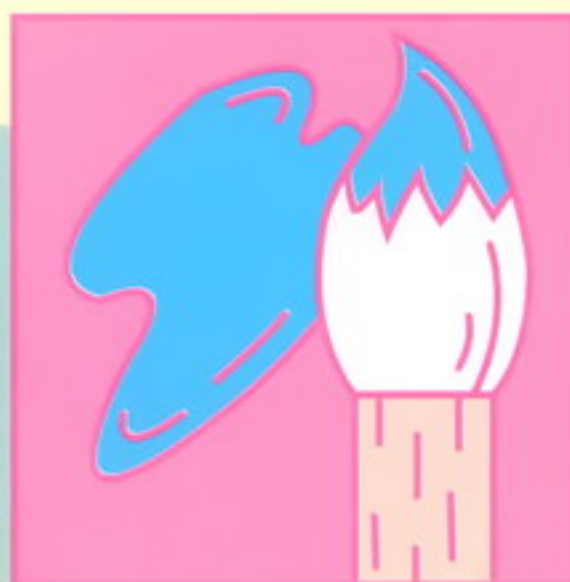
デバッグ

ゲームが完成間際になると、この作業に入ります。実際にゲームをプレイしてバグ（Ｂｕｇ＝虫、欠陥）を探していきます。プレイをして見つけたバグを、ゲームが発売される前に見つけ出して修正をしておかないと、これまでの努力が水の泡となります。傍から見ると遊んでいるように見えるかもしれませんが、何度も何度もプレイしなければならず、我慢強さが要求されます。

keo fcyr dpm

完成

グラフィック

その名のとおり、ゲームの画面を描く職種です。最近のゲームでは、ハードの進化につれて２Ｄから３Ｄアニメーションが求められるようになっています。絵が描けなければならないのは当然で、他の人にはできないグラフィック表現をする優れた感性が必要です。またこの職種では扱うソフトもどんどん新しくなっていくので、それに対応していく能力も必要です。

サウンド

ゲームのシチュエーションに合った音楽・効果音を創る職種です。アニメーションを使ったゲームが増えているので、音楽が重要な役割を持つようになってきています。さらに、ゲームのサントラ盤が発売されるようにもなり、ますます注目を集めています。音楽的な知識のほかにコンピュータの知識、そして何より音で表現する豊かな感受性を身につける必要があります。

プロ現場との多彩なネットワークで自由な発想と意欲をサポート未来への序章はキャンパスから始まる。

ポリシーはとことん「エンターテイメント」主義。現役のプロが未来のプロを育てる。

人を楽しませる作品は、面白がる気持ちや感動する心から生まれる。これが、アミューズメントメディア総合学院の基本的な考え方だ。どの学校にもポリシーはあるが、同校がスゴイのは、それをとことん実践していること。豊かな感性や人間性がすくすく育ち、同時にプロのクリエイターに必要な技術がムリなく身につけられる環境が息づいていることだ。たとえば、アミューズメントメディア総合学院では、知識を一方的に詰め込む授業はゼロ。その一方で、実社会で即戦力になることを意識した実践的な授業が展開されている。それもそのはず、アミューズメントメディア総合学院のルーツは、日本を代表するエンターテイメント・メディア・グループ。業界トップの数々の制作会社と直結したネットワークが、現場の新しい動向やノウハウ、アイデアをダイレクトに手渡してくれるのだ。

入学半年で「作品発表」。チームもテーマも自分たちで決めて作りたい作品を自由につくる。

毎年9月に行われる「1年共同制作発表会」も、アミューズメントメディア総合学院らしいイベントだ。これは、ゲームクリエイター科・マルチメディアクリエイター科・CGアニメクリエイター科・ゲームクリエイター研究科の1年生たちが、チームを組み、自分たちで制作した作品をみんなの前で発表するもの。チーム編成も作品のテーマももちろん自由だ。「苦労したのは、3時間を超える膨大なシナリオをどう圧縮するか。作品づくりでは、自分たちがもってるものを最大限に活かそうと欲張りました。おかげで、発表会の前は徹夜続きでした（笑）」こう語るのは、「I2」チームの谷内誠くん（ゲームクリエイター科）。22世紀のある国を舞台にしたアドベンチャーゲーム「Mentalium」は、途中にシューティングモードもある意欲的な作品だ。総勢12人という大型チームの「I2」とは対照的に、土屋達郎くんの「エンドルフィン」チームは3人で3Dダンジョンアドベンチャーゲームに挑戦した。「僕らは雰囲気を重視しました。少人数だったから、狙い通りの世界観が表現できたと思います」発表された12チーム12の作品は、シミュレーションRPGありと内容も多彩。なかにはナレーションに声優タレント科の学生を起用した作品もあるなど、学生たちの企画力と行動力が伝わってくる。そして何よ

専門科目は後期にスタート。適性と志望を再点検して大きな夢に一歩近づく。

アミューズメントメディア総合学院の学生にとって「共同制作発表会」は、次のステップへの出発点でもある。というのも同校の1年生は、9月までの前期は共通授業。企画・CG制作・プログラミングなどデジタル・クリエイターに必須の基礎を広く学ぶ授業が行われるからだ。そして、実際の作品づくりを通して適性ややりたいことを再点検。発表会後に始まる後期の授業から各コースを選択、プロとして必要なスキルや専門知識を深く学んでいくシステムだ。「プログラマー志望でしたが、性格的に不向きだとわかった。一番熱中できるCGにコース変更します」（前記・谷内くん）こうした柔軟性も同校の特徴。学生最優先の姿勢は、ここにも貫かれている。

り驚かされるのは、彼らが入学してまだ半年足らずだということだ。アドベンチャーゲーム「妖怪村」を作った「B-B」チームの山田大資くんは次のようにいう。「3カ月学んだ基礎を120%発揮したつもり。技術的にはまだ未熟ですが、その分情熱を注ぎました。夏休み返上での作品づくりはハードだったけど、収穫も大きかった。技術的にもすごく進歩したし、何よりモノづくりとは何かを実感し、深く考えることができたのはいい経験でした」

例えば、現場で学べる「ワークシップ」や進路指導講座。充実した制度で、学生の「夢」を応援しています。

進路指導課主任・西田美香子さん

業界の動きを素早くキャッチし、授業に取り入れていることも当学院の特徴です。例えば、カリキュラムは半年毎に見直していることもその一つ。それもプロのクリエイターになるという学生の「夢」を応援したいからなんです。ですから、将来に直結する進路指導には特に力を入れており、1年次の4月から月一回進路指導講座を開講。心構えや自己PRの仕方、履歴書の書き方や模擬面接まできめ細かな指導を行っています。なかでも学生に好評なのは、開発現場で働きながら学べる「ワークシップ」制度ですね。ハードな現場を経験することで、自分の適性が発見できるし、プロとしてやっていけるのかどうか検証できるという意味でも非常に意義のあることだと思います。「ワークシップ」には毎年、多数の学生が参加しますが、そのまま就職する人も珍しくありません。また、有名ソフトの開発やキャラクター制作に大活躍する例も多いですね。

INFORMATION

■設置コース

東京校

ゲームクリエイター科（2年制）
・ゲームプログラマーコース
・ゲーム企画シナリオライターコース
・ゲームグラフィッカーコース
ゲームクリエイター研究科（3年制）
CGアニメクリエイター科（2年制）
マルチメディアクリエイター科（2年制）
声優タレント科（2年制）
アニメーター科（2年制）
コミック科（2年制）
ノベルス・ライター科（2年制）

大阪校

ゲームクリエイター科（2年制）
CGアニメクリエイター科（2年制）
声優タレント科（2年制）
コミック科（2年制）
ノベルス・ライター科（2年制）

■学校説明会

東京校

10月4日（土）／11月8日（土）／12月15日（土）／1月17日（土）
2月14日（土）／2月21日（土）／3月7日（土）／3月21日（祝）

大阪校

10月18日（土）／11月9日（土）／11月22日（土）／12月14日（日）
1月18日（日）／2月11日（祝）／2月28日（土）／3月14日（土）

■一日体験入学

10月25日（土）

● '98年度入学願書受付中

★詳しくは、資料請求ハガキをお出し下さい。

総合学園ヒューマン・アカデミー

〒169 東京都新宿区高田馬場4-4-2　☎0120-89-1588

新しい時代のクリエイターを生み出す可能性があふれるマルチステージ。

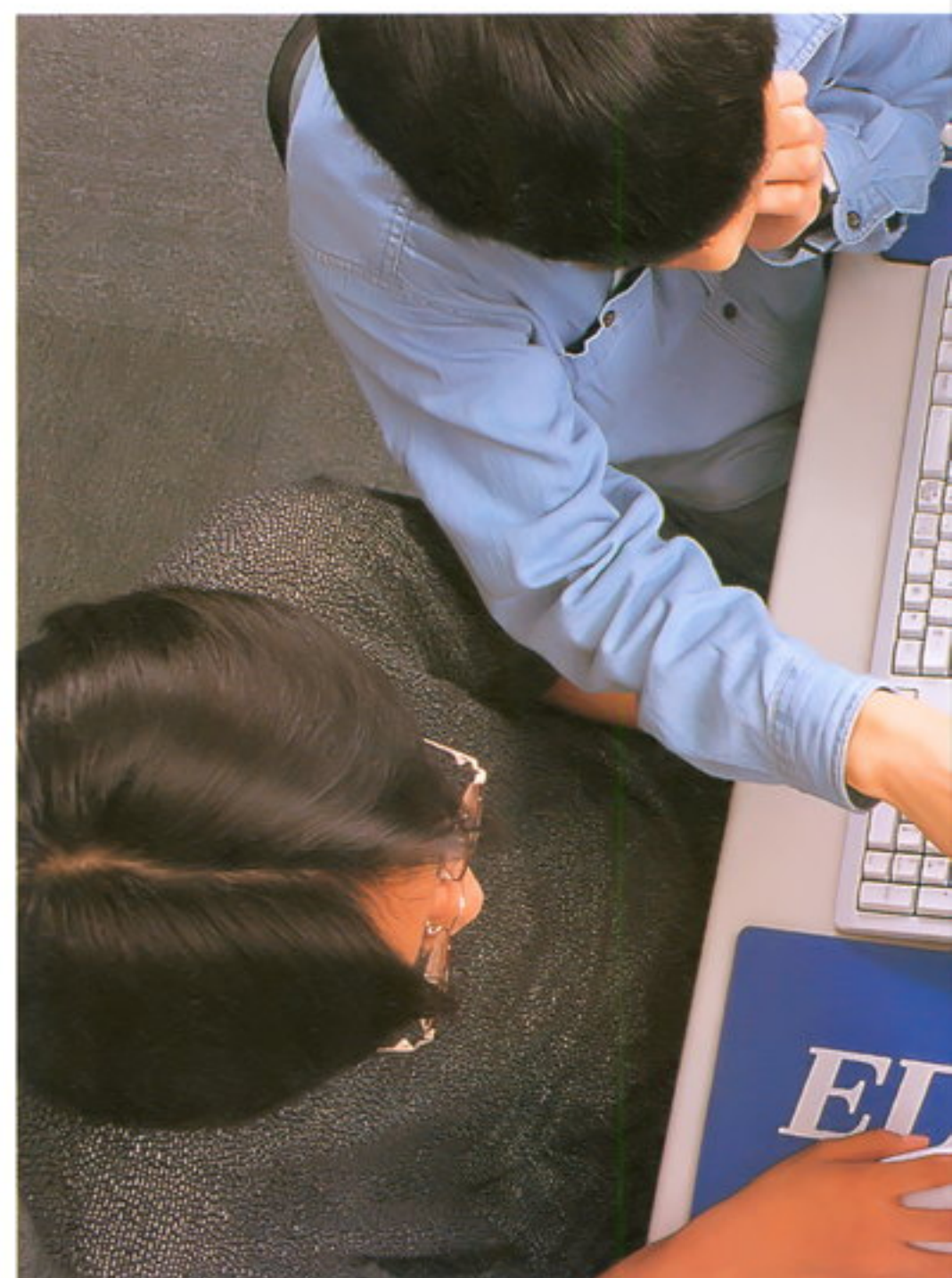
ゲームクリエイターとしての才能と可能性がどんどん広がる、ゲーム業界とシンクロしたカリキュラムと就職サポート。

未来のゲームクリエイターのチャレンジスピリットを満足させる多彩なラインアップ。

ヒューマン・アカデミーは仙台、東京、名古屋、大阪、神戸、福岡の全国6都市に拠点を置く総合校だ。そのゲームクリエイター専攻では、プランニングからシナリオ作成、キャラクターデザイン、サウンド、プログラミングまでをトータルに学ぶとともに、プレゼンテーション、ゲームプロデュースといったビジネスとして通用する実力を修得するためのカリキュラムも充実している。さらにプランニング、発想力などをより実践的に身につけるためのスペシャル授業「ゲーム企画プロデビュー塾」は夜間におこなわれ、昼・夜の両方を受講している生徒も数多くいる。また、大学や短大の卒業資格が取れる併修・編入学のシステムもあるなど、いろいろなことに挑戦してみたいという意欲に応える環境がヒューマン・アカデミーにはある。

最先端のクリエイター技術を身につけ、未来へのサポーターと出会う。充実のスクールライフ。

川村崇君（ゲームクリエイター専攻２年）は、卒業を半年後にひかえ、現在ソフトイマージュ3Dを使って3DCDを制作中だ。入学前は、もっぱらプレイする側だった川村君はプランナーとしてゲームを作ってみたくて、ヒューマン・アカデミーに入学した。「授業でプランナーは何でもできなくてはいけないと理解し、２年から3DCGの授業も選択しました」川村君が使っているソフトイマージュ3Dは映画「もののけ姫」でも使われている最新の3Dグラフィックソフトだ。川村君は、わずか半年でモデリングには困らないレベルにまで達したという。卒業制作に向けて企画書の制作と、3DCDの制作に大忙しの毎日を送っているが充実していると笑って話してくれた。

高橋正樹君（ゲームクリエイター専攻２年）は鳥山明さんのキャラクターに憧れて、自分も鳥山さんのように子供から大人まで親しまれるキャラクターを作りたいと思いキャラクターデザインの勉強を始めたという。「ヒューマン・アカデミーは個性的であたたかい先生方ばかりです。中でも、ある先生は現役のキャラクターデザイナーで、先生というより先輩みたいな感じで接してくれたのでいろいろと相談もしやすかったので、最初の不安もなくなりました。この先生は僕の『心の師匠』です。こんな先生にめぐりあえたのがとても嬉し

ゲーム会社も注目！ヒューマン・アカデミーの「企画オーディション」

ヒューマン・アカデミーが8月から開講した「ゲーム企画プロ・デビュー塾」はその名の通り「プロ・デビュー」を目指した講座だ。講師にゲームのシナリオライター、ゲーム作家の佐山操氏をむかえ、4ヶ月／16回（18:30〜21:20）でゲームのシナリオの書き方やタイトルの付け方を講義する。この講座では、修了後にスゴイことが待っている。修了後、学生に企画を提出させ、約20社のゲームソフト開発会社を集めてオーディションを開催するのだ。ゲーム開発会社は、オーディションで学生と交渉をし、企画の使用許諾、売買契約、さらには採用契約を結ぶことができるのだ。また、弁護士の立ち会いにより著作権上のトラブルも防がれている。第1回オーディションは来年4月に開催される予定だ。学生はもちろんゲームソフト会社も今から注目している。「プロ・デビュー」を狙っているキミは12月開講もおススメだ。

いことです」と少し照れながら話してくれた。このようにヒューマン・アカデミーでは技術、精神の両面から生徒をしっかりとサポートしている。

生徒ひとりひとりの夢がかなうように。内外でのきめこまやかな就職バックアップ。

ゲーム業界は即戦力の人材を求めて、経験者を中心に採用を進めているのが現状だ。ヒューマン・アカデミーはこうした現状に対応するために、就職にあたって作品制作に重点を置いており、学内で『アートアンドデザインコンクール』を開催している。また、その作品は、面接時の持ち込みに加え、東京ゲームショウでのブース内で展示といった形で発表され、企業からの高い評価を得ている。このように各職種において学生達の技術力を企業にアピールし、今年もこれまで順調に就職を決めている。技術もさることながら、チームワーク・協調性といった部分も就職においては重視される。進路指導部の清水泰成先生は「画一的な指導ではどうしても行き届かない面をフォローするために個人面談に力を入れています。学校からの押付けではなく、学生ひとりひとりの希望を聞き、適性を見きわめ、とことん話し合い、企業と学生の双方が納得するようにしています。就職は学生の一生を決める問題ですから、私達も真剣です。きちんと就職が決まった形で、学校を卒業させるのが役目です」と力強く話してくれた。きめこまかい指導は学生からの信頼も厚く、進路指導室を訪れる学生でいっぱいだ。

仲間達と楽しみながら進めるユニークな授業です。

ゲームのアイデアや発想をするには、ゲームをしているだけではだめで、電車の吊革広告などゲームのアイデアを見つけよう、といったユニークな授業があるなど仲間たちと楽しみながら力をつけていくことができました。
川村崇（ゲームクリエイター専攻2年）

資格取得と実力アップの一挙両得を実現しました。

キャラクターデザインでは色のセンスが必要だと痛感して、カラーコーディネーター検定の試験を受けて資格を取りました。資格の取得とキャラクターデザインのレベルアップと一挙両得でした。残る半年の学校生活では、ポスターデザインなどゲーム以外にも視野を広げていきたいですね。高橋正樹（ゲームクリエイター専攻2年）

INFORMATION

■コース案内

- ゲームクリエイター専攻（仙台・東京・名古屋・大阪・神戸・福岡）2年制／4年制
- CGクリエイター専攻（仙台・東京・名古屋・大阪・福岡）2年制／4年制
- CGデザイン専攻（神戸）2年制／4年制
- ゲームソフト開発専攻（大阪）3年制
- マルチメディア専攻（大阪）2年制

●夜間講座につきましては、お気軽に入学事務局までお問い合わせ下さい。

■全国のヒューマン・アカデミーの問い合わせ先

- 仙台校 〒980 仙台市青葉区花京院 2-1-5 第8ダイワビル6F（開設準備室） 0120-050-459
- 東京校 〒169 東京都新宿区高田馬場 4-4-2 0120-89-1588
- 名古屋校 〒460 名古屋市中区栄 3-18-1 ナディア・パークビジネスセンタービル 9F 052-262-3277
- 神戸校 〒650 神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館 5F 0120-4953-38
- 福岡校 〒810 福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡 4F 0120-49-1055

■学校説明会

仙台校 毎日実施
東京校 10月19日(日)／11月9日(日)
名古屋校10月19日(日)／11月3日(祝)
大阪校 毎日実施
神戸校 10月26日(日)
福岡校 10月26日(日)
※時間・内容につきましては、各校舎入学事務局までお問い合わせ下さい。
●'98年度入学願書受付中

総合学園 ヒューマン アカデミー
JR・西武新宿線
池袋
高田馬場
BIG BOX
高田馬場
地下鉄東西線

★詳しくは、スクール特集最後のページの専用資料請求ハガキをお出し下さい。

千代田工科芸術専門学校

〒110 東京都台東区下谷1-5　0120-252-252

個性を大事にしてゲームクリエイターを育成する信頼ある学校。

ゲーム制作を中心とした自由な環境の中から飛び出すゲーム・アミューズメントクリエイター。

学生の将来を第一に考えると共に、業界のニーズに応えるクリエイターを生みだす。

コンピュータ、電子技術、マスコミ、芸能、デザイン、ビジネスの総合専門学校として長い歴史を誇り、業界からの高い信頼を得ている千代田工科芸術専門学校が、'97年4月よりゲームアミューズメント科を開講した。常に時代の先端を行く業界に、優秀な人材を送り出してきたノウハウを活かし、アミューズメント文化を代表するゲームの世界で活躍できるクリエイターを養成していこうとするものだ。さらに、卒業後のことを考慮して資格取得、マルチメディア全般に関連する技術をカリキュラムに組むなど、若者が目的に向かって人生を託する学校にふさわしい内容だ。

ゲームを作ることからはじめよう。楽しみながらの授業だから、初心者もすんなり理解できる。

ゲームアミューズメント科の特長は何といっても、基礎授業と平行して入学後すぐにゲーム制作をすることだ。同科担当の根岸永建先生は「ゲームアミューズメント科に入学した生徒は、こんなゲームを創りたい、という思いを持っているんです。しかし、実際に形にしてみると、自分が思い描いていたゲームと自分のできることにギャップがある事に気がつきます。そのギャップを埋めていくようにカリキュラムは作られていますから、授業の内容が理解しやすくなり、自分がゲームクリエイターに近づいていることを肌で感じ、やる気も増すのです」と話す。「まったくの初心者だったのですが、楽しいところから始められたのが良かったです」と話してくれたのは若林治宏君（ゲームアミューズメント科1年）。若林君は、現在早くも2作目のゲーム制作に取り掛かっているところだ。

アミューズメント業界の著名人がサポートするダイナミックなイベント。創造力と実戦力を磨き上げる。

千代田工科芸術専門学校では、4月以降現役の著名なクリエイターやプロデューサを迎えて、特別講義や学内作品コンテストを実施するなど、生徒達が現役クリエイターと接する機会が数多くある。こうした機会を通じて、ゲームの世界で自分自身をどう表現していくかを見つけだすばかりではなく、広くアミューズメント文化において必要とされる創造的能力を作り上げ、伸ばしていくことができるのだ。また、ゲームコンテストや自分のホームページ上での作品を発表するなど実践力を磨くための場も充実している。

自由にできる、本当にやりたいことが見つかる。

高校生の頃はBasicでゲームを作っていましたが、いまは音楽制作に興味があります。制作実習室はいつも開放されていて、自分のやりたいことをどんどんやれる自由度の高さが嬉しいです。憧れの飯野賢治さん（ワープ）の授業を受けることができ、大変刺激を受けました。今、自分の本当にやりたいことを見つけたいと思っています。　増島裕志君（小松原高校出身）（ゲームアミューズメント科1年）

INFORMATION

■コース案内

マルチメディア・情報・ネットワーク系

- ・ゲームアミューズメント科
- ・CGクリエーター科
- ・サウンドクリエーター科
- ・マルチメディア科
- ・インターネット科
- ・情報処理科
- ・情報技術科
- ・情報処理資格取得科（夜）

■見学相談会

10月25日（土）11月8日（土）11月22日（土）

■入学相談コーナー

平日＝9:00～19:00（土曜18:00まで）
日曜・祝日＝10:00～17:00
● '98年度生願書受付中

鶯谷　上野　入谷口　富士BK　千代田工科芸術専門学校　郵便局　地下鉄日比谷線　入谷

★詳しくは、資料請求ハガキをお出しください。

バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14　0120-51-0505

デジタルメディアの未来を切り拓く
クリエイター育成のポールポジション。

既成の枠にとらわれずゲームを制作。
授業のための授業ではなく、
クリエイターになるための授業の制作実習。

ゲーム制作のノウハウを伝える業界直結の環境。そのままクリエイターへと道は続く。

バンタン電脳情報学院ではこれまでの実績からゲーム業界との太いコネクションを確立し、現役のゲームクリエイター、まさにプロフェッショナル・クリエイターが講師として授業をしている。だから、進化の早いゲーム業界の最先端のノウハウを学生に伝えられるし、就職も有利に進む。講師の先生の会社にそのまま就職したり、さらには卒業後すぐに、自分でゲーム制作会社を設立した先輩もいるほどだ。ゲームクリエイターを目指すうえでは、このコネクションは、最大級のメリットなのだ。

現役のゲームクリエイターの講義が本当のゲーム制作とは何かを教えてくれる。

現在、バンタン電脳情報学院では制作実習が進行中だ。川口達也君（ゲームデザインコース2年）はチームのリーダーとして「ぼちゃって★サイケでりっく！」という「落ちゲー」を制作中。このゲームは、川口君が高校3年生のときに考えた企画で、テレビでも取り上げられたほどのものだ。しかし、実際にゲーム化するのは初めてだという。「当時は技術が未熟だったということ以上に、ゲーム制作が何たるか、を知りませんでした。プランナーというのはアイデアを出して役目は終わりだと思っていました。入学後の授業で、プランナーの仕事はゲーム制作を進行して完成へと導くことまでだ、ということを教わり、はじめてゲーム化へと動き出すことができました」と言う。こうした話は、現役のクリエイターだから言えることで、本からでは学べないことだ、とも語ってくれた。

「やれることはどんどんやろう」実践的教育方針のもとで制作実習の最終目標は商品化。

驚いたことに、制作されたゲームは、学生達自身が学院のコネクションを使い、ゲーム会社へとプレゼンテーションをして、商品化することを最終目標としているのだ。担当の山田先生は「形にこだわらず、やれることはどんどん自分でやろう。これが指導方針です。せっかく恵まれた環境の中にいるのだから、いろいろなことをやってもらいたい。トラブルが発生したときには僕らが対応してあげるから」と語る。まさに、実践的な環境。ゲームクリエイターに一番近い場所といえよう。

※「ぼちゃって★サイケでりっく！」は、バンタンクリエイターズフェスに出展されるので、興味のある人は電話で問い合わせの上で行ってみよう。

ゲーム業界への近道は柔軟な発想と積極的な姿勢。

ゲーム制作には、発想の柔軟さが要求されます。だから、白紙の状態で入学して、僕ら講師からいろいろなことを吸収するキャパシティがある事が、ゲーム制作の経験の有無よりも重要です。ゲーム業界は、ごちそうは自分でとりにいかないと誰も食べさせてくれない所だから、入学後には僕らをどんどん利用して業界へ飛び立っていってください。

山田慎先生（企画・シナリオ講師/現役ゲームデザイナー）

INFORMATION

■コース案内

ゲームスタジオ

- ゲームデザインコース（2年制）
- シナリオ＆ライターコース（2年制）
- ゲームグラフィックコース（2年制）
- ゲームサウンドコース（2年制）
- ゲームプログラムコース（2年制）
- ゲーム開発研究コース（4年制）

デジタルプロダクトスタジオ

- デジタルグラフィックコース（2年制）
- コンピュータアニメーションコース（2年制）
- 映像コース（2年制）
- デジタルサウンドコース（2年制）
- デジタルブロードキャスティングコース（3年制）

●'98年度生願書受付中

★詳しくは、資料請求ハガキをお出しください。

■就職実績企業

（株）アスキー／（株）アトラス
（株）エーディーケイ／（株）オムニバス・ジャパン
（株）カネコ／（株）ゲームアーツ／（株）コンパイル
サン電子（株）／（株）スクウェア／（株）タイトー
（株）ナムコ／（株）日本ファルコム
（株）ファミリーソフト／（株）ポリゴンピクチュアズ
（株）ライトスタッフ／（株）ワープ

96年度就職率81％中、希望職種への就職率95％

イベントスケジュールは電話にてお問い合わせ下さい。

デジタル・クリエイター・カレッジ WAO!（ワオ）

東京校：〒160 東京都新宿区西新宿 1-21-1 明宝ビル1F TEL:03-5381-1016
大阪校：〒530 大阪府大阪市北区中崎西 1-5-14 TEL:06-377-5181

初心者から上級者までの
新しいクリエイターへのジャンピングボード

本物のデジタルクリエイターがここから育つ。リアルな授業、24時間のマシン稼働環境、そして就職サポート。

<PROコース>と<マスターゼミ> レベルアップをはかるコース設定と環境設備。

10月11日に大阪校が開校し、'98年1月には東京校も開校する新しいクリエイタースクール。ここの授業はどんなものだろうか。PROコースは基礎からのコース。CGクリエイター、ゲームクリエイター、ホームページクリエイター、DTPオペレーター、CD-ROM制作者といった職種を目指す人のために各コースが設定されている。このコースはそれぞれ3ヶ月、6ヶ月のコースがある（WEBデザインコースは3ヶ月のみ）。PROコースの修了後さらに専門的に勉強したい人や、既に基礎は修得している人のために、マスターゼミがある。このコースは5人単位の少人数ゼミ形式で、専門分野を実践中心に授業を行なう。授業の中身は技術マニュアルを身につけるだけのオペレーターではなく、自らコンテンツを企画制作していく真のクリエイターの育成を目指している。そのために、PROコースでは授業を担当する講師が実際に商品化した、あるいは現在商品化途上のデジタルコンテンツを教材とした、リアルな授業を進めている。また24時間マシンに触れることができる体制は、アイデアがひらめいたときにはすぐ実行できる、クリエイターにとってはうれしい環境だ。マシンは、SGI・O2をはじめとした最新鋭の機材をそろえている。

PROコース
3DCDアニメーション
WEBデザイン
クリエイティブデザイン
オーサリング
▶ マスターゼミ ▶
C&R社
インターンシップ制度
就・転職

半年間の「インターンシップ制度」で即戦力化。各界第一線メンバーをそろえた特別講師陣。

WAO!の一番の特長は「インターンシップ制度」にある。これは映像・マルチメディア業界唯一のクリエイター・エージェンシーであるクリーク・アンド・リバー社（C&R社）との完全業務提携により、1年コースでのみプロの制作現場で半年間程度、実際に仕事をする制度だ。在学中から制作現場に行き、給料ももらえ、さらに希望する卒業生は全員C&R社に登録ができる。就職へのバックアップ体制は万全だ。講師とは別に、特別講師陣が充実しているのも、もうひとつの特長。マーケティングコンサルタントの西川りゅうじん氏、「ルル」プロデューサーの前田俊秀氏、精神科医の香山リカ氏ほか各界の第一線メンバーがそろっている。ゲームというジャンルにとどまらない広い範囲の知識を吸収して、既成の枠を打ち破る作品作りに役立つことは間違いない。

西川りゅうじん氏企画の東京校開校イベント開催！

来年2月14日（土）WAO!特別講師の西川りゅうじん氏の企画による東京校開校イベントが予定されている。出演は岡田斗司夫氏、いとうまい子氏、秋沢淳子氏のパネルディスカッション、特別講師のブース設営など東京校の開設にふさわしい、華やかで盛りだくさんの中身になるだろう。詳細はまもなく決定するので、電話で問い合わせた上で、どんどん参加しよう。

INFORMATION

■コース案内
- 3DCDアニメーションコース（3ヶ月・6ヶ月／全160時間）
- WEBデザインコース（3ヶ月／全50時間）
- クリエイティブデザインコース（3ヶ月・6ヶ月／全160時間）
- オーサリングコース（3ヶ月・6ヶ月／全160時間）
- マスターゼミ（3ヶ月／全120時間）※選考基準あり

●その他1年コース等各種コース有。詳しくはお問合わせ下さい。
コース・時間等はカリキュラムの変更に伴い、変更される場合があります。

★詳しくは、資料請求ハガキをお出しください。

■無料体験セミナー、プレスクール

東京
日程、時間等、詳しくは直接お問合わせ下さい。

大阪
無料体験セミナー：毎週水曜日18:30〜・毎週土曜日14:00〜
プレスクール：Aコース　はじめての3Dデザイン
Bコース　オリジナルホームページ制作
Cコース　3DCGアニメーションにトライ
日程は直接お問合わせ下さい。
●入学願書受付中

東京校
新宿郵便局
KDDビル
WAO!
新宿
南口
甲州街道
代々木

大阪校
東急ホテル
阪急梅田
WAO!
梅田センタービル
JR
大阪
阪急

京都コンピュータ学院

入学事務室：〒606 京都市左京区百万遍上ル TEL:075-722-8686 http://www. kcg. ac. jp

伝統の中からうみだされる 最新技術を持ったゲームクリエイター。

ゲーム業界がはやくも期待する。高度な技術と広い視野、そして鋭い感性を持った本物が登場してくるのを。

世界に誇るゲーム文化を支えるゲーム開発の専門家を育成する新設学科誕生。

日本最初のコンピュータ専門学校である京都コンピュータ学院に来年度より待望のゲーム開発科が新設される。ゲーム開発科では、これまでもゲーム業界に多くの卒業生を送り出してきたコンピュータ系学科のノウハウとコンピュータ、ゲーム業界とのパイプを活かし、日本が世界に誇るゲーム文化を支えていく高い技術と広い視野、鋭い感性を持ったゲームプログラマの育成を目指す。

実践中心のカリキュラムだから、業界で通用する本物のゲームクリエイターをつくりだす。

ゲーム開発科の授業は、ゲーム開発ツールを用いてプログラミングのケーススタディを組み、オリジナルの作品に応用したり、ゲームソフト開発会社の持っているソースを使っての作品の商品化など、実践を通してのスキルアップが中心となっていく。プログラム以外でもアイデアを形にするためのゲーム設計の授業やゲームを面白くするためのオペレーションズリサーチ（確率論）など、企業のニーズを取り入れた授業が用意されている。また、単位制をとっており、必修科目は2科目だけなので、自分のレベルと興味にあわせてカリキュラムを組むことができるのだ。広報部の山崎信夫先生の「ゲーム業界は、プログラム能力の高い人材を求めています。そしてこの能力が高ければ高いほど、就職の際には選択肢が増えるのです。ゲーム開発科ではゲームを教材として、ゲーム業界をはじめとするあらゆるコンピュータビジネスシーンで通用する人材を育成していきます」という言葉は頼もしい限りだ。

伝統が完全バックアップの就職体制。就職においても新設学科の不安はどこにもない。

就職に関しては、30,000人以上の卒業生のパイプによる学内企業説明会の開催。就職前年から毎月おこなわれる就職ガイダンス、個別面談による就職内定までの徹底指導によって、ほぼ100%の就職率を維持している。また、カリキュラム編成の自由度が高いので、時間にしばられることが少なく、業界でのアルバイトという形での社内教育を経てそのまま内定、就職といったケースもある。新設のゲーム開発科ではあるが、伝統という強力なバックアップにより就職も安心だ。

私達ゲーム業界で働く卒業生が応援します。

ゲーム業界は非常な活況を呈している反面、本当に面白いゲームソフトを作ることができる人材は大変不足しています。ゲーム開発科では2年間の学習の後、十分にゲーム業界で活躍できるだけのカリキュラムが設定されています。じっくりと学びゲーム業界へ力強くはばたいていってください。私達ゲーム業界で働く卒業生が、みなさんを全面的にバックアップします。

京都コンピュータ学院講師　緒方旗生。1980年情報科学科卒業。(株)ジュピターマネージャー。代表作「マリオのスーパーピクロス」他

INFORMATION

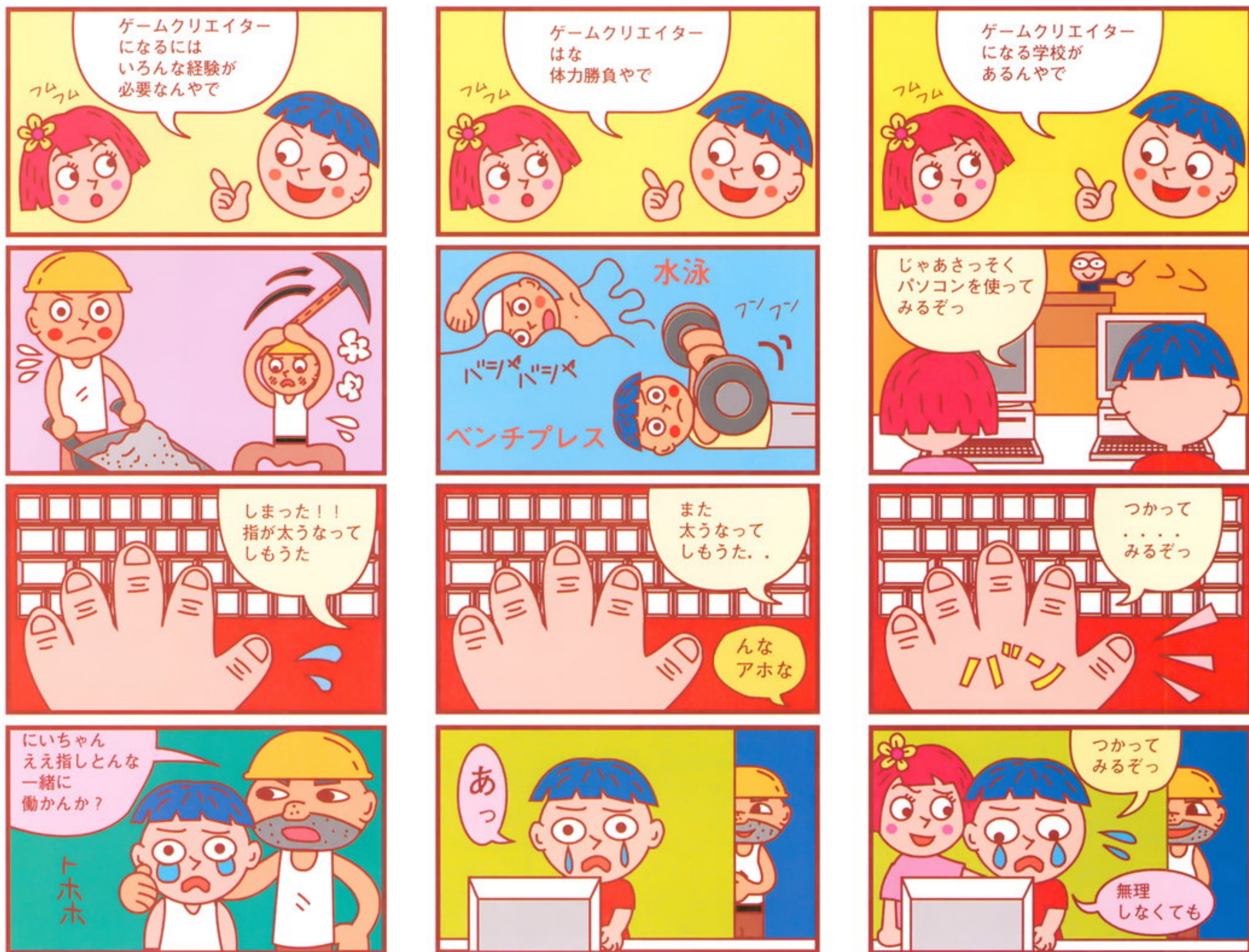
■コース案内

- ゲーム開発科（2年制）
- 情報科学科（3年制）
- メディア情報学科（3年制）
- ネットワーク学科（3年制）
- 情報処理科（2年制）
- 情報処理技術科（1年制）

■学校説明会

10月25日（土）
11月29日（土）
12月13日（土）
● '98年度生願書受付中

リーガロイヤルホテル京都
東海道本線
京都コンピュータ学院京都駅前校
JR京都
東海道新幹線
八条口
堀川通り

★詳しくは、資料請求ハガキをお出しください。

資料請求ハガキを出そう！

マンガ・さとうゆり

今回の特集で、ゲームスクールの特長がわかったら、早速資料請求ハガキを出そう。たくさんの学校の資料を見比べてより詳しい情報を収集し、自分が本当にやりたいことができる学校を選んでほしい。それから、学校説明会や体験入学に足を運ぶのも有効だよ。実際に自分の目で学校の雰囲気をつかむことができるんだ。なんてったって君たち自身の一生の問題だ。自分の進路は自分で決断しよう。

資料請求ハガキはコレ！

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

風が冷たくなって、冬だな～って感じです。おこたでポカポカしながら、ミカンなんか食べちゃったりして、し・あ・わ・せ（何て小さな幸せなんだ。自分でもちょっと情けない）。寒くなってきたので、風邪には気をつけよう！　ゴホ、ゴホ（って真っ先に引いててどうする）。

それでは、今週もGo!

●ふせき【布石】（名）将来にそなえての用意、準備。さて問題です。このハガキは何の布石でしょうか？

（和歌山県　うの助）

それってもしかして、ここでサタマガに名前を売っておいて、それが縁で編集部に出入りして、いつしか有名ライターに……って魂胆？

●「THE HOUSE OF THE DEAD」の1面のボスの動きは実在の人物からとったそうなので、次回があればボスの動きは、ハウス加賀谷、江頭2:50、ラスボスは、坂田利夫師匠からモーションキャプチャーして欲しい（登場シーンは「よいとせのこらせ」で、「アホアホミサイル」で飛び道具発射とか）。

（奈良県　DEB）

いいねー（むじんくんの宇宙人口調で）。あと、篠原ともえなんかの動きもいい感じかも。でもこれがすべて実現したら違うゲームで、怖くもなんともないぞ。

●この間、夜寝る前に父に「明日、7時半に起こしてね」というつもりが「明日、7時半に犯してね」といってしまった。

（愛知県　チェリーアイランド）

そこには動揺する父がいた。……でも、娘を起こしてくれるお父さんって、なんかほのぼのしていいね～。

●リニューアルしたサタマガを買いに、近所の本屋へ行き、おじさんに「サタマガあります？」と聞き、買い、何も意識なく普通に本を読んでたら「スクウェア参入したんだ！」とか「ポリゴン機能、向上したんだ」など、大ニュースに興奮さめやらぬまま、衝撃の事実を知った。ザ・プレだった。同じ290円だしね……。

（東京都　川田光一）

いやー、確かにリニューアルの時って、間違えてしまいましたという声は多かったんだよね。ということは、ザ・プレ読者でサタマガを買っちゃったというも人いるのかな？

●歩いてたら犬の脱糞を踏んでしまった。まぁいいや、と思った。

（北海道　グレートちゃぶ台）

まあ、グレートちゃぶ台君は、ウンがついたということで（おやじギャグ）。お後がよろしいようで。

●ワープロのコードが断線して困っていたところ、目についたサターンのコードを差してみると……使えるじゃないですか!!　これが本当の（？）サターンワープロ。

（東京都　夢月聖良）

そのサターンと互換性（？）があるワープロ（コードだけ）は、富士通OASYSだそうです。でも、コードとかで使い回しをしないほうがいいよ。故障の原因になるからね。

●OASYS、旧サターン、Macユーザーってあんたマニアックだねーといわれてしまいました。MSXをプラスして超マニアックってのはどうでしょ。まだ、あるんスよ。

（東京都　夢月聖良）

前のハガキの欄外より。あま～い。私はそのラインナップにTOWNSと3DOだもんね～。

●あ。

（千葉県　松本コアラ）

「サタマガ読者投稿コーナー誌上最短投稿を目指しました」とのことです。これからこのネタは禁じ手ね。……はっ、でもこれだと松本の思うツボってことなのか？

●ことワザ入門
「全米No.1大ヒット!!」
あてにならないことのたとえ。

（東京都　イ中イ非）

かつてはこれほどありがたいフレーズもなかったんだけどねえ……。あまり濫用されると価値が薄れるという典型例ですな。

●私用で県外に行ったとき、駅のホームのベンチに「MD＝メガドライブ・SS＝セガサターン・PS＝ファンタシースター」というラクガキを発見。この意味のわかる自分がちょっとうれしかった。でもラクガキはいけないよね。

（長崎県　Kei）

でも、世間的にはMDと言われて「メガドラ!」って思う人はあんまりいないんだろうなあ……。

●数年前に僕が懸賞で当てた「森永のぬ～ぼ～」ぬいぐるみを見たいとこが「ピカチュウだー！」と言って欲しがるので、あげたら楽しそうに遊んでいた。でも、効果音は「イプ～」だった。

（大阪府　GUY神）

共通点は黄色くてまるっこいということ!?　似てなくもない……か？

冬は温泉にでもつかって、のんびり。と、いうことで私は、温泉へと旅立つのだ。それでは、また来週♥（死語）。

東京都／つよいロボ

何がなんだかさっぱりだ！　一刻も早く目を覚まして可愛いイラストをよろしく！

三重県／泉姫

子供は子供らしく！　スポーツゲーム以外禁止！……そんな時代が来ませんように。

北海道／くらげ

移植が決まって良かったね。サターン版のオリジナル要素にも期待したいね！

東京都／イ中イ非

サターンとジャン・レノに何の関係が……。それともなにかのキャラですか？

COMIC PLAZA

福岡県／中野貴仁

偶然にも日テレで再放送始まったからタイムリーといえばタイムリーなネタです。

山形県県／つちのこ太郎

何つうか、このアキトの絶妙な「返し」がいいやね～。どんどん暴走しちゃって可。

福岡県／Go.

投稿職人さんの日常～みたいな。目伏せに目がある所が妙に気合感じます。グー。

神奈川県／ウッディ

全５話ってあるけど、５話＋最終話で結局６話になっとるがね。やっと半分ナリ。

LOVE² 愛してるかい!?

大好きなティナへ……
神奈川県／ティナの下僕♥
～in　下級生

ティナ、僕が愛すべき女性……。僕が生きるにあたって、脳裏にはいつも君の姿がある。僕は君のことをなによりも大事にしている。君にSSで会えることが決まった時、いったいどれくらい神に感謝したことだろう。今は、君に会えることの楽しみで一杯だ。ティナの笑顔を見る度「守ってみせる！」という決意と、惚れ直す…(笑)僕は君の道標であって欲しい。また、君も僕を頼って欲しい。君が困っている時は、僕も親身になって一緒に解決するだろう。そこに愛が存在する限り……。

──掲載がちょっと遅れてゴメンね。あの純粋で底抜けに明るい笑顔は、人を魅了してやみませんね、ホント。

プリティなゾンビ君へ。
静岡県／キューティクル胃腸
～ｉｎバイオハザード

バイオ・ハザードのゾンビ君に俺はメロメロです。もう文句ナシにカワイイ彼。君のナメクジのような足音、君の断末魔のうめき声、君のただれた肉の隙間からのぞくピンク色の内蔵。ステキッ♥どきどきしちゃう。またゲーリー・オールドマンごっごしようネ。君に袋小路に追こまれた時、あるいは狭い廊下でハサミ打ちにあった時、俺はトロけるような快楽にウットリします。(注：ゲーリー・オールドマンごっご→映画「レオン」のワンシーン。地べたに這いつくばってる男にピストルを向け、弾倉が尽きるまで情容赦なくメッタ撃ちにする行為)

──最近ミミズ型の赤いグミキャンディなんかが売ってますが、ゾンビ型の茶色いグミ(コーラ味)とか出たらどうしましょう。キミはうれしいか……。

mr.BONESさんへ。
和歌山県／う
～in mr.BONES
買えね～よ。

──…………………………………で？

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ、迷える仔羊ちゃん達、元気してる？　今日も元気に懺悔懺悔！　お姉さんにお話シ・テ・ネ♥

☆懺悔室のお姉さん、懺悔します。私、この雑誌買うの初めてなんス。でも創刊当時からほとんど読んでいます。つまり……97年10月３日号までのほぼ全ての号を立ち読みで済ませていたんス。次回からも立ち読みになるでしょうが許してください。ところでインフォメーションにあるポイントってなんスか？教えて♥

（大阪府　すじい）

ポイントっていうのはね、毎週おもしろいネタや美しいイラストに対して送られるモノで、溜まると豪華賞品が貰えちゃうのよ。ついでだから、アナタにもポイントあげちゃう☆これで投稿継続→毎週講読ね。♥

☆ザンゲします。サタマガが週刊になってから買っていませんでした。290円なら毎週買います。どうかお許し下さい。ところで、東かんなってだれですか？

（栃木県　チョコボール伊沢）

あらあら、買わないネタ２連発。伊沢クンは今、毎週買ってるなら許してアゲようかしら？　東かんなサンは○○が●●……じゃない、隣のページに居るライターのお姉さんよ。

☆サタマガに載ってたカトキハジメ氏の写真を見て「あ！　ル・クプルのダンナさんの方だ」と妹が言ったのを「そうだよ」って流してしまったのは私です。ゴメンなさい。

（滋賀県　ナゼだろうくん(９歳)）

兄妹の微笑ましい光景だわ……と言いつつ私も流しちゃったりして……。

☆「どきどき♥ザンギエフ」かと思ってドキドキした。すいません、今僕ウソつきました。

（東京都　クレイジーじじい）

共に略してどきザン。あらイヤだ。

電脳買物少年・少女

☆皆さんの街では、「たまごっち」はちゃんと買えますか？　私が住んでる所(大阪市北区)ではトイざらスがあり、不定期で入荷するたまごっちが１割引程度で買えます。(色や種類は選べません）大体、土曜に入荷することが多いのでこまめに通って、旧、新VER１、VER２、てんしっち、逆輸入版あせて25個位買いました。一般のお店では４千円～１万円で売っていることがまだまだ多いのに、ある所にはあるんだなあ…と変に納得。買ったたまごっちはチェックも兼ねて次々と育成しており、常に４～５個を育てています。(0.1％の割合で不良品があるらしい）家族総出でお世話しているので、皆きちんとたまごを産んで、幸せそうに昇天していきます。電子ペットとはいえ、胸にグッと来るものがありますね……。ところで、その「たまごっち」サターン版も出るとか。サターンには通信ケーブルに遠征バッグ、バックアップカートリッジもあるから、お友達と情報交換したり、おでかけだってOK!?　ははは、どんなゲームになるのか、今から楽しみです♥

（大阪府　ANNE松本）

都内では大分値下げが進んでますが、まだまだ定価の倍くらいですね。ともあれ親切な方に買われたたまごっち達は幸せですね。でも25個って、１個２千円(税込)としても３万円!!　電池交換(維持費)も大変そうです。

☆親父が店員にだまされて、普通の「バーチャ２」を定価で買ってきた。マジで涙が出てきたよ。

（栃木県　チャタロー）

自分の金じゃないからいいじゃん。

☆モデム買って、通信対戦でバーチャロンしまくった。次に中古でデカスリート(1900円)買って、通信対戦しまくった。次に「やり過ぎだ」と母に言われて、禁止となった……。

（鳥取県　魔神がＺ）

自分の金じゃないからヤバイよね。

こ・ん・な・の・いやだぁ〜!!

今回は自由課題十αでお送りします。10月度お題の「こんなゲーセン(関係)はイヤだ」締切近し、急げ!!……で、最近このコーナー、思わぬ方向の愉快なハガキが増えつつあります。今回もいくつか紹介しますが、そのうち「こんやだアネックス」（別館）とかできそうです。ホントに。笑い取れれば全て良し。頑張れ諸君。

◆こんな蒼穹紅蓮隊はイヤだー！
→内蔵時計による「リアルタイムコミュニケーション」システム搭載。
→従って2057年までおあずけ。
→電池切れ。
→やっとの思いで立ち上げたらギャルゲーだったり。
→「ユーザー設定で年、変えられるじゃん」とか今頃気付く俺。
（山形県　YmoM.H）

発想は良かった。とりあえず。

◆こんな「怒首領蜂」はいやーっ!!
→続編のタイトルが「海で発見！どどんぱっち」
→もちろん「どどんぴっち」も出る
→最終ボスが「みなしごハッチ」
→もしくは「うっかり蜂兵衛」
→お約束の「腹痛」で体力ゲージ半減！
（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

蜂兵衛って名前、なんか強そう。蝶の様に舞い蜂の様に刺すって感じで。もちろんそんな事実はどこにもない。

◆こんなユーザーはいやだっ!!
→うまくいかないと「操作系が最悪だ！」等、誰も聞いていない論評をして電源を切る。
→結局やることがないので再挑戦する。
→徐々に上達していきエンディングには「史上最高のゲームだ！」とベタボメする。
→…ゲーマーって、こんなものですよね。
（千葉県　夢砂野葉枝亜）

まったくです。

◆こんな親友はイヤだ！
→貸した物を返さない
→貸した金も返さない
→女の子(特に年下)には実に謙虚
→思うにロリコン
→一緒に浪人すると言っていた
→もちろん裏切り
→なんか女を作ったっぽい
→っていうか後半3つはオレの逆恨み
→ゴメンナサイ
（東京都　犬神一狼）

じゃあ前半(ロリコン)は事実ですか。その彼女も(当然)年下ですか。

◆こんな宣伝(?)はイヤ！
→本当は千葉県千葉市出身。
→年齢は25歳。
→職業はサービス業(釘師)。
→身長165cm、体重53kg、ちょっと筋肉質。
→恋人いない歴8年。
→実は恋人募集中の宣伝。
（群馬県　イッセー木村）

そうか、この手があったか。うーむ。主な読者層が高校生のサタマガで「釘師」がなんなのか通じない可能性大(笑)

◆SSでキューティハニーが変身するのは？
→高橋名人と一緒に登場（Bugってハニー）
→「はいっ、お口をあ〜んして。」（エヴァンゲリオンハニー）
→お仕事頑張って下さい。（花谷ハニー）
（群馬県　化学者）

アニメの方も、最近は変身ネタがかなり強引になっとりますな。大工のカーペンターハニー、磁石人間のマグネハニーってなんなんだ。などと文句をいいつつ毎週観てる自分が悲しい……。

●こんぴゅーたー絵描さん'S●

兵庫県／うにちく

カラーで描いたモノを白黒で印刷したそう。濃い口紅が何とも。ムハッ。

愛知県／酔覚め爺

何と東芝ルポ(ワープロ)で作画。お疲れ様…いい味出てるよ。マジで。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

やっと、東京ジョイポリス(お台場)へ行ってきました。平日に行ったので、空いてて大変快適に過ごせました。サイバーでカッチョイイ空間ってカンジで一見の価値アリ！　では、お手紙紹介いきまーす。

☆AMショーへ遊びに行きました。「バーチャロン・オラトリオ・タングラム」は美しくってゾクゾクでした。(略)グッズ関連で気に入ったのは開発途中54%のネークラ・シールバージョン。他のブースで遊んでた時、見知らぬお姉さんに「ドコで作ったんですか？」と聞かれてしまいました。なんかちょっと得意げに「セガです」と答えときました。ゆーえつ感♥早く街で遊びたいモノの1つです。
（東京都　南みーな）

友人に見せられて羨ましかった、ショー限定・パチスロ必勝法／ニューパルのカエルフレーム。撮りたかったよう。

☆1番上の兄が家を出た。広くなって良いのだが、サタマガを購入していたのは彼。おかげでそれから立ち読みの日々。買うのはハガキが載った時だけ。さあ、買って欲しかったら載せろー！
（滋賀県　エンドサイトーミス）

さあ、載せて欲しかったら投稿を続けろー！　なんてね☆

☆ＫＡＺ丸さんが物損事故の40万を払い切ったか考えると夜も眠れません。
（東京都　夢月聖良）

なんでココに送ってくるんじゃ(笑)KAZ丸からの返事を載せられないでしょうが…なし崩してきに、またさ来週〜。

宮崎県／M.O
ゲームに貴子ちゃん化しちゃったのね。今後はサタマガにハガキも貴子ちゃんしませう！

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行コーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板ー日常のふとした出来事を●PARK GALLERYーイラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室ー懺悔したくなったらこちら●電脳買物少年少女ーショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊ーコママンガはこちら●LOVE²愛してるかい!?ーゲームキャラに対するラブレターを●墨汁の叫びー筆で愛するキャラクターを表現●こ・ん・な・の・いやだぁ〜ーこんなゲームがあったらヤだな●サターンユーザーの広場ーサターンをとりまく環境について●ゲーマーの知恵ー知ってるだけで役に立つ？　生活の知恵●心のともダチー俺のソウルを熱く揺さぶる、そんなゲームを紹介してね●うわさは本当!?ーゲーム業界にまつわる噂話●教えまSHOW!!●東かんなの男子禁制放課後くらぶー女の子だけの秘密の園だよっ●club EMPTYーがすけつさんあてのハガキはすべてこちらへ●上記レギュラーコーナーのほか、新コーナー案も募集中。いいアイデアがひらめいたら、すぐハガキに書いてレターズパークに教えてね。それでは引き続き、今週のLPをお楽しみください。

PARK GALLERY

今週のNO.1

北海道／イルカ少年
ボンバーマンだーっ。実は私、まだボンバーマンやったことないんです。みんなたのしそうでいいなぁ、あのゲーム。

次回のテーマイラストは「プリンセスクラウン」

奈良県／かうかう
みずぼうそうが治ったそうで。うまっ、かわいいなぁ…。足のラインが好きでさわりによったら蹴られそうになった思い出がある、私。

東京都／雷侵狂
ダイエットやってるのに甘いものを食べちゃだめだってって言いながら、誘惑に勝てない方を選択するとか。

千葉県／浩留
マリーちゃんのウィンクで決まりって感じ。シアやミューもかわいいよね。

島根県／ゴンザレス
おっ！記録更新。セイヴァーとハンターで全部で18人。目指せ新記録！

福島県／海王龍希
この頃ちょっと珍しくなってしまった天外のハガキを見つけてうれしくなっちゃった。続きは出ないのかね、もう。

愛知県／風凪雫
自分もナイツみたいに空を飛んでみたいがくるくる回るのはイヤだな。乗り物酔いしやすいんで。

東京都／月島咲耶
もちろんカラーコーナーにもどんどん送っておくれ。できるならこのギャラリーのことが一番であってほしいのお。

大阪府／心の旅人
イースシリーズは長い間ファンをやっている人が多いと聞きます。私も昔パソコンで遊んだ。がんばれファルコム。

和歌山県／零戦広めようの会
説教されるのやだなぁ。ゲームの成績が悪かったらいろいろうるさそうだし…。第2弾を期待しているよ。

東京都／ジャギ
つい目線が胸元にいってしまいます。これだけ大きかったらさぞかし肩がこることでしょう。君は大きい子好き？

埼玉県／太郎・GO
後ろのヤッターマン1号もかっこよくて好き。今のサタマガを立ち読みするのはキツかろう…。ちゃんと買ってね。

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。（カラーイラストは各ソフトのファンページなどで募集しています。そちらに投稿してみてね）。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

●今回のポイントゲッターは北海道／イルカ少年に2ポイント、奈良県／かうかう、大阪府／心の旅人、大阪府／すじい、栃木県／チャタロー、神奈川県／みるきぃぷりん☆、東京都／川田光一、大阪府／GUY神にそれぞれ1ポイントを進呈。ポイントは5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト（1万円以下）1本をプレゼント。5ポイント溜まった人にはこちらからポイント券を発送いたしますので、図書券の欲しい人はポイント券を編集部まで送ってね。ソフトが欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフトを名を書き、ポイント券を同封して送ろう！

あて先ハガキも募集中!!

東京都／クレイジーじじい

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.52

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

New Prize Check! もうすぐ今年もクリスマス！ プライズだってクリスマス!?

10月のイチ押し！その②

「今年もそろそろクリスマスの準備をしなきゃ！」と思っているそこのキミ！　今週はそんなキミのために、とっておきのクリスマスプレゼントにもなっちゃうプライズグッズをご紹介しよう。自分でゲットしたグッズをそのままプレゼントしてもいいけど、できれば彼女と2人でアミューズメントセンターに行ってその場で取ってあげる、なんてテクを披露しては？

少女革命ウテナ ぬいぐるみ

カルトな人気のTVアニメがぬいぐるみになった！　チュチュもかわいいよ。

クリスマスナイツ＆セガ・オールシスターズ ぬいぐるみ

セガの美少女＆クリスマスナイツが大集合！　とくにピアンがかわいすぎ!!

セサミストリート クリスマスルームライト

明かりをともすとランプ部分に幻想的な模様が現れて、女の子にウケそう。

バーバパパ エアグルミ

空気を吹き込むと、プクッとビッグにふくらむぬいぐるみなのだ。

キーチェーンフィギュア 少女革命ウテナ

人気の『ウテナ』、こちらはキーチェーン。主要キャラが勢揃いしているぞ。

キーチェーンフィギュア 機動戦艦ナデシコ

来年には映画公開も予定される『ナデシコ』キャラも登場だ。

メタルフィギュア サクラ大戦

ズッシリと重みのあるメタルフィギュアには、なんと3人娘もラインナップ。

フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。そのJOYテレを、11月からリニューアルしてお届けすることになった。現在その準備期間のため、今月はおなじみの竹ちゃんコーナーはお休み。竹ちゃんファンの皆様、ゴメンね！

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181	博多 092-521-8181
仙台 022-285-8181	お楽しみダイヤル
東京 03-3743-8181	03-5380-8600（東京のみ）
名古屋 052-704-8181	
大阪 06-333-8181	

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790　大阪 06-948-0606

大人気のFAX CLUB、11月21日までは10月号をお送りしています。そして11月22日からは、セガサターン4周年記念号になります。皆様に感謝しつつお送りするので、お楽しみに。

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

「ソニックR」「プロ野球チームもつくろう！」「グランディア」「センチメンタルグラフティ」「シャイニング・フォースIII」「ソロ・クライシス」・他

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

あなたのホームページとメールアドレスを、セガのホームページへ掲載する企画『E-CITY』のページがオープンしました。ゲームファンに、あなたのホームページをアピールするこのチャンス、まだまだ登録は受付中です。また、人気爆発中の「表」も「裏」もあるイラスト稿コーナーも、自由な投稿大歓迎中です!!

フラッシュセガサターン

Vol.21収録タイトル（10月～）

〈プレイ可能〉
- 全日本プロレス FEATURING VIRTUA
- SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション
- スティープ・スロープ・スライダーズ

〈ムービー〉
- ゼルドナーシルト
- ロスト・ワールド ジュラシック・パーク
- タクティクス・フォーミュラ
- デッド オア アライブ
- ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］
- カルドセプト
- 街

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

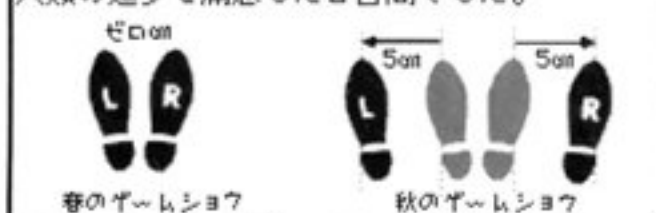
セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

Tomoko Sasaki Presents

まなもぉん

NO.8

いつも旬の情報をお届けするサタマガじゃ許されないほど古い話になってしまいますが秋のゲームショウのステージにまたまたあがってしまいました。バーニングレンジャーのライブ、おなじみワープオンステージ、と２個も出番があったので緊張しまくっていました。
でも、夏のショーのステージ上ではセメントのように固まった私でしたが、今回は歌いつつ左右へ５センチほど動くことができました。
人類の進歩を痛感した２日間でした。

ゼロcm
5cm 5cm
春のゲームショウ
秋のゲームショウ

"バーニングレンジャー"っていうのはソニックチームの期待の新作。サウンド担当はナイツやソニックＣＤでおなじみの幡谷氏。彼の作曲したテーマ曲を「ぼくらの光吉君♥」が歌い、もう１曲の謎の曲を「あなたがたった今ご覧になっているいかがわしいコーナーの担当者」が歌う、という恐怖の計画が企てられてしまいその御披露目ライブがまずひとつ。

あたし歌う
光吉君歌う
幡谷氏ひたすら弾く

そして飯野さんと大もりあがりのライブ！
特に最終日は熱かったですよー。
それにしてもなんで私ごときが飯野さんと知り合いなの？って不思議に思っている人は多いと思う！私も不思議〜！でもなにかのきっかけはあったわけで…そこで！
今月のまなもぉんは「出会い」特集です。

プレステエキスポの時「ワープ！サターンへ」という重大発表があったのと同日、サターンの新作発表会がありました。この日ナイツは初めて公開されたのです。数時間前の大発表で複雑な心境だったに違いない飯野さん。
記者たちに囲まれて質問攻めになっている中彼におきた事の重大さをよくわからなかった平和な私は「マイケル・ナイマンを起用したそうですね」とかなんとか話しかけにいったのでした。エネミーゼロの音楽にマイケル・ナイマンを起用したセンスにひどく感動して「よくやった！」という気分を伝えたかった一心だったのですが、そんな重大な日そんな話を初対面の女にされるとは夢にも思っていなかったでしょう。でもそれが出会いです。

1
いいのすぁん
エネルギー充電完了
ひぃっ〜

2 その時飯野さんは記者たちに囲まれていた

3
ささき
いいのさん

4 いったぁ〜っ！

5
僕は、いいものは何でも使う主義なんですよ。
遠まきにみているナイツチームの人々
ナイマン…使うんですってヽ？

後でもらった名刺をみたら、よく雑誌でみる「飯！野！賢！治！」の4文字の活字が並んでいて我にかえりました。人見知りの私にしては珍しい出来事でした。

はっ

そう。今回のゲームショウでは元アートディンクの飯田和敏さんとも出会いました。飯野さんの親友で一緒にライブをすることになったからです。プレステのゲームで「アクアノートの休日」とか「太陽のしっぽ」とか作った人です。
初めて彼にかけられた言葉は、スタジオで練習をしていた時。（今回はちゃんと練習日をとったんですよ）
私のソロのところをどうやって弾くかという時に「そこ、すごく激しくやって下さい」といわれたんです。
そんな記念すべき会話の話題になった「すごく激しいソロ」だったのですが、本番で私は自分のソロをすっかり忘れてしまって全然弾かなかったのでした。

アーナーキ インザユ〜ケ！
激しいソロ
うき

今回のショウではＡＭのサウンドを担当してる光吉さんとライブをしたんですが、彼との出会いもよーく覚えています。
入社した時にサウンド歓迎会かなにかで出会ったのですが、その時光吉さんは髪が長かったのでかなり目立っていました。
なんかすごい会社にはいったんだなぁと思ったのも、光吉さんの髪形をみて、です。
「美しい髪ですね。やっぱりリンスまでするんですか？どこのを使ってますか？」と話しかけました。右の写真は気に入ってずっと隠しもっていた髪の長かった頃の光吉さんです。

するよ〜
わかんなーい

その光吉さんの計らいで他にも二人のすごい人に出会いました。まずひとりは「ファイナルファンタジー」の音楽で超有名な植松伸夫氏！「セガの人と会うのは初めてなんですよ」とおっしゃっていました。そしてもうひとりは「ベアナックル」などで有名な古代祐三氏！
実は私、メガドライブサウンドの核となるＦＭ音源の知識が皆無で入社したので、いちから勉強したんですけど、その時に彼の作った音色が雑誌に載っててそれはもう随分と参考にさせていただいたものです。そこで「いやーいつもお世話になってます」とご挨拶をしてきました。なぜかちょっと照れました。

今はＢレンジャーやソニックＲで大忙しのソニックチームのボス。中裕司氏。彼と出会う前、私は数々のプレッシャーを与えられました。中さんはずっとアメリカでソニックを作ってたので、私は入社して何年もたつのにナイツプロジェクトが動きだすまで全然面識がなかったんです。

やり手でさ〜 アメリカ帰りだもんなぁ
はろ〜 ともこ
社長に一目おかれていてしかも外車を乗り回しているのよ
ソニックの作り主様
きゃ〜
ソニック
お茶でございい

日本語しってるのに英語でしゃべったり金髪美人連れ歩いてソニックが走り回る召使完備の部屋に住んでいるような人だったりしたらもうどうしよ！あたしそんな人とやってゆく自信なんてないよお！困った…。と悩みはつきなかったのです。

そしていよいよナイツ初顔合わせミーティングの時に初めて出会ったわけなんですが中さんは、いたってノーマルな方でしてナイツチームが勢ぞろいしていると誰が中さんなのか見分けがつきませんでした。中さんは私をみてひとこと関西弁で、
「あ、おんなや。」と…。
その時チーム内には女性が２人しかいなかったので余程珍しかったとみえます。
中さんにいわれると「そうか、私は女か」とみょーに納得させられました。
それはそれは衝撃的な出会いだったのです。

あ、女や
いたってノーマルな人だった
私は女…

今日の議題

その後ミーティングがはじまったけどなんか急に周りが裸にみえてしまう乙女心…わかってくれます？

非常に人間的というか。本能的というか。世の中男と女でできてるんだ！という生物学的なことを中さんは「おんなや」のひとことに集約して私に教えてくれたような気がします。それにしても中さんが後ろ髪の長いうさんくさい人じゃなくて本当に良かったです。

11月1日ＦＭ東京ＡＭ３：００ラジオ出演予定です。サウンドプロデューサー牧野氏と！こわいよ！でも聞いて！

セガ広報日誌

セガサターンのオフィシャルファンクラブ「セガ　パートナーズ」への入会申し込みは済みました？10月31日までに申し込んでいただくと、初回限定特典の「ＡＺＥＬ」の体験版が付いてくるんです。まだ申し込みを済ませていない人は、急いでくださいね！

南雲くん

先日浦和レッズの練習場に、某誌の取材で行ってきました。

先日実家の鈴鹿へ、Ｆ１を見に帰ってきました。土曜日の予選では、上記に書いた前日の浦和レッズの取材の際にこじらせた風邪が悪化し、38.5度の熱が出て、気が遠くなるばかり。夜のサッカー日本代表対ウズベキスタン戦でさらに気が遠くなってしまったが、無事本戦では熱も下がり堪能することが出来ました。さすがはＦ１、スピードも音もド迫力。興奮のあまり火曜日にはまたダウンしてしまったのでありました。

山崎2：53

「山崎２：53」に改名してから半年がたちました。

先日、家の近くに「青汁」の販売店ができた。あの「まずーい、もういっぱい」のアレである。たしかに味はまずいが、身体にはよさそうだ。そういえば、以前池袋ＧＩＧＯで働いていたときに、最後にした仕事がカラオケのメニューに「青汁」を入れることであった。あのころは、罰ゲームで「青汁」が流行っていたのだ。まだ飲んだことがないという人は、池袋に立ち寄った際には、ぜひＧＩＧＯで試してみてね。

新人ゲーマー奈美

自転車を将棋倒しにした瞬間を同じ部の人に見られた。不覚…。

先日、映画『学校Ⅱ』がテレビで放送されていたので見た。…というのも、この作品のロケ地は、私の地元だったのだ！（映画公開時には、見逃した）で、「…いくら、ロケ地っていっても、出てくるシーンは、きっと少しだよね」などと思いながら見ていたら、これが大間違い！　「をを、この角を左に曲がると実家が…」とか「この向かいに実家が…」等々、実家づくし！（をい）興味のある人は見てみてね。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。
【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント

今回はコレ!

今週のプレゼントは「フラッシュセガサターンVol.21」。発売前の情報がチェックできるこのソフトを、５名の方にプレゼント。どんどん応募してね。

ついに人質救出作戦開始!! 緊迫の第七話

蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい

第七話「結果良好、過程に難あり」

8ing RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社を襲撃した"黒觜"は、蒼穹紅蓮隊の活躍により撃墜される。後日、中小企業解放戦線なる組織が犯行声明を出したが、それはダミーであると思われた。そんな中、古巣である蒼穹紅蓮隊に戻ってきたクニムラは、ことの真相は"弓八幡"にあり、それを目撃したおかげか監視をつけられているとヤシダに告げた。クニムラの立場を憂慮したヤシダは、調査部のブレントに弓八幡の調査を依頼する。そして、事態は新たな展開を見せる。企業テログループがシュヴァイツを占拠し、御天社長らの身柄が拘束されたのだ。しかし、慎重に事を運ぶテロリストに対しヤシダはすでに策があるという。人質を救出すべく蒼穹紅蓮隊が動きだす!!

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。
　この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

壱

終わり良ければすべて良し、という観点から見さえすれば、その救出作戦は成功を収めたといってよかった。死傷者はテロリストのみ、人質は五体満足で全員救助された。つまり花マルの他に『大変良くできました』のハンコまでつくほどの大成功だったわけだ。

事件後に「ＪＤＦのやり口は強引すぎる」等の抗議も確かにあったが、今回に限ってそれは少数派だった。世論はＪＤＦの行動を英雄的と評価する見方に傾いていたからだ。新聞各紙はこぞってＪＤＦを褒め称え、尽星本社のある大田区では街の名物に『蒼穹紅蓮隊まんじゅう』を作ろうなどという動きがあったとかなかったとか。まさに手放しの誉められようで、こんな事態は初めてのことだった。

だからこそミカヅキは、素直に喜ぶことのできない状況が腹立たしかった。

少なくとも外部の人間から見れば、完璧に事が運んだように見えただろう。だが本当はそうでなかったことを、ＪＤＦのメンバーは痛いほどよく解っていた。つまり問題は結果ではなく、その過程にあったのだ。

ヤシダの立案した人質救出計画とは、次のようなものだった。

シュヴァイツを中心とした半径五百キロ以内の航行が不可能となると、潜入の方法は一つしかない。それは食糧補給船だ。テロリストが設定した火星開発放棄宣言のデッドラインまで一週間あるし、大勢の人質を抱えているのだから、食糧補給は絶対に行われるはずだ。その食糧に便乗してシュヴァイツへ潜入、テロリストを鎮圧する。それとタイミングを合わせて外壁の呑竜を叩くのだ。

「潜入するのはあたしとクニムラ。五百キロの境界線で待機し、内部制圧の合図と同時にシュヴァイツへ急速接近して呑竜を叩くのはリョウタ。タケミは観測機で戦況の把握だ」

無茶だ、とミカヅキは思った。たった二人でテロリストを鎮圧するだと？　するとヤシダはこともなげに笑った。

「敵は少数だ。会議に出席する偉いさんを装って侵入したから、大勢は連れて行けなかったんだよ。犯行声明の映像から見ても、首謀者オオモリの他に、内部のテロリストは数名しかいないはずだ。だから大丈夫」

では、どうやって短時間で呑竜を破壊するのか。少しでも手間取れば、人質のいる展望室は破壊されてしまうだろう。それにも答えは用意されていた。

「あたしたちが内部を制した時点でジャミングをかける。が、この時点で呑竜に気づかれてしまう可能性も高い。問題はいかにスピーディに呑竜を無力化するかだが、そのための特殊装備を尽星重工に発注済みだ。『N.A.L.S』を応用したやつで、照準領域の代わりに指向性の高電圧フィールドを展開する仕組みになってる。このフィールド内に呑竜を捕らえれば、電子部品を過負荷状態にして機能を麻痺させられる」

簡単にいってくれる。ミカヅキは本当にこんな乱暴な作戦がうまくいくのかと、ヤシダを疑ったものだ。が、結局はうまくいった。ほとんど、成功近くまで。

オオモリから食糧補給の要求があったのは、シュヴァイツが占拠されてから四日後のことだった。尽星重工の技術者が徹夜で新兵器を仕上げたのはその三時間前のことで、実に危ういタイミングであった。

弐

かくして救出作戦は展開され、ほとんど何の障害もなく、順調に事は運んだ。

予定外の出来事は作戦の最後、大詰めの時に、文字どおりどこからともなくやってきた。といっても、補給食料の中に思わぬブランドものの宙製ワインを発見し、ヤシダとクニムラがそれを着服したことではない。それも事実だが、結局はバレなかった。

そいつはヤシダからの通信、つまり人質確保のすぐ後にやってきた。

「リョウタ、今だ！　中は押さえた！」

「りょおかい！」

登場人物紹介

八指多　薫　24歳という若さで(株)尽星重工・軌道事業部防衛２課(俗称・蒼穹紅蓮隊)をまとめる才媛。電脳化しており、またその相性もよく、反応速度は当代随一。パイロットの腕の高さばかりでなく、面倒見がよく、周囲からの信望も厚い。クセのある顔立ちだが、人を引き付ける魅力を持っている。

国村リカ　もともと防衛２課に所属していたが、あるきっかけ(第参話参照)で(株)尽星建設・豊の海防衛部に左遷。今回の事件を機に再び防衛２課に返り咲く。ヤシダとは学生時代からの付き合いで、仲が良いが口論も多い。ただし、物語中からはそれはうかがえないが…。骨格強化手術を受けている。

朏　良太　入社１年目にして、防衛２課に配属された青年。パイロットとしての腕の高さとともに、その負けん気の強さも相当なもの。半開きの口に、つり目、つり眉毛といわゆる「不良」を思い起こさせる顔立ちをしている。物語中ではクニムラと一触即発の場面もたびたび。ヤシダに憧れている。

御天 第六郎　ミアマダイロクロウ、尽星グループ会長。86歳。かつて往還機パイロットをしていたが、後に独立。宇宙開発事業団の孫請け会社として(株)尽星を設立した。持ち前の軽いフットワークを生かして地球上・軌道上と飛び回り、20数年の間に尽星を親会社をも超える巨大企業に仕立てあげた。

合図を受けてミカヅキはブースターのスイッチを入れた。そのとたん機体の後部に取り付けられたブースターがうなり声に似た重低音を発し、紫電全体を激しい振動が襲った。

それは予想以上の振動で、ミカヅキは機体がバラバラにならないかという危惧と共に、やはり骨格強化手術を受けておくべきだったかと後悔した。が、もう遅い。

漆黒の宇宙に強い白光を放ち、紫電は爆音を轟かせながら弾丸のように発進した。ショックアブソーバもなんのそのというGが全身を襲い、歯を食いしばってそれに耐える。機体が安定を取り戻すまでの数秒間が、とてつもなく長く感じられた。

機体の揺れがなくなって、緊張を強いられたミカヅキの体をひどい脱力感が襲ったが、惚けている暇はなかった。呑竜のパイロットが異常に気づき、展望室を破壊する前に無力化しなくてはならないのだ。

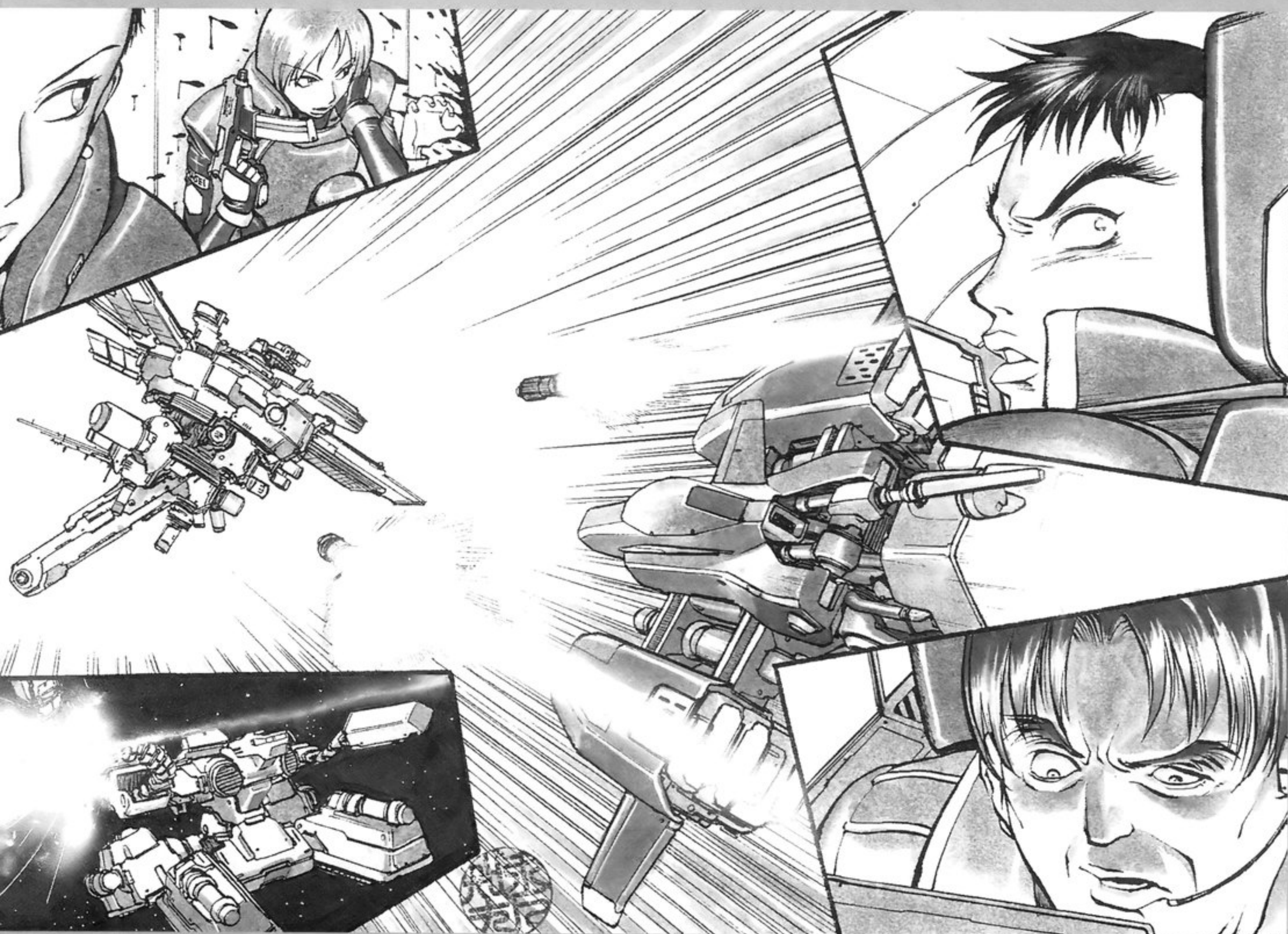
「目標まであと二万五千。高電圧フィールドの有効射程は四百だ。頼んだぞミカヅキ」

モニタに映ったタケミの顔にも緊張が感じられた。

「まかせてくれ」

ミカヅキは短く応えると、機体のブレでそれた進路をバーニアの細かい噴射で修正した。目標がモニタの中央に映るようにする。モニタには闇を背景に屹立する、一本の銀の塔が映っている。その先端に寄生する呑竜の巨体は遠目にも目立っていた。今ミカヅキは呑竜の真後ろから接近している。ヤシダのジャミングがいつまで有効か、それが勝負の分かれ目だ。

進路をはばむ岩塊を最小限の動きでかわしながら、紫電は疾くシュヴァイツに迫った。モニタの目標物がみるみるうちに大きくなり、間抜けにも接近に気づかない呑竜の背中がはっきりと映しだされた。

いけるぞ、とミカヅキは思った。あんな乱暴なやりかたで内部の制圧に成功したぐらいだ。呑竜だって案外、簡単に無力化できるかもしれない。呑竜自体にセンサが組み込まれていない可能性だってありうるの

イラスト：木下ともたけ

だから。

などと虫の良いことを考えていた時だった。呑竜の上半身にあたる砲台が、突然ぐるりと回転して紫電の方を向いた。センサで捉えたというよりも、なにか視線を感じるなあ、というようなふり向き方だった。それとほぼ同時に、タケミから興奮気味の通信が入った。

「慎重にいけ。有効射程まで二百だぞ！」

「げ」

ミカヅキは応えた。トリガーに指をかけるが、撃てない。撃てば呑竜は破壊できるだろうが、その爆発は足元の展望室まで吹き飛ばしてしまう。高電圧フィールドを使うには、わずかに距離が足らなかった。

ミカヅキと目が合った呑竜は、驚いたように硬直した後、一瞬の躊躇(ちゅうちょ)を見せたが、すぐに汎用腕を動かした。二本の竜の頭を展望室にふりおろさんと、高く掲げる。汎用腕はムチのようなしなりを見せた。その後のことはすべて立て続けに起こった。

「お、こりゃあ！？」

突然、狼狽(ろうばい)したようにタケミが叫んだ。それと同時に二つの飛翔体が紫電の脇を凄まじい速さですり抜け、呑竜に向かって直進していった。ミカヅキは呆然としつつも、それが二発のミサイルであることを確認した。

「馬鹿なっ！」

いったい誰が撃ちやがったのか。このままでは爆風で呑竜ごとシュヴァイツが破壊されてしまう。中の人質もろともヤシダさんの命が危ない！　しかし為すすべがなかった。

ミサイルは、今まさに汎用腕をふり下ろそうとしていた呑竜に着弾した。ミカヅキは思わず目を閉じる。そして他を圧するほどの大爆発が……起きなかった。

立て続けに着弾したミサイルは、呑竜とシュヴァイツを連結していた部分をえぐるように破壊し、機体を水平方向へ吹き飛ばしていたのだ。後になって、あれは弾頭のない装甲弾のようなものだったのだろうとミカヅキは思った。邪魔な障害物を金属バットで殴り排除するようなやり口は、スマートではないが効果的ではある。

そしてミサイルを追いかけるように、一つの機影が姿を現した。それは紫電をあっさりと追い越していき、シュヴァイツをかすめ、宇宙空間に投げ出された呑竜へ肉薄した。

姿勢を制御しようともがいていた呑竜は、その機影に気づくと攻撃態勢をとった。だがそれは無駄なあがきだった。謎の機体から再び二発のミサイルが射出され、今度のやつはちゃんと爆発したからだ。

漆黒の宇宙を閃光(せんこう)が満たし、その機体のシルエットを浮かび上がらせた。滑らかな流線形のボディから大きく張りだした二枚の翼。それはミカヅキに翼ある魚類を連想させた。

気づいた時には、紫電の鼻先に機影があった。呆然となったミカヅキの耳に、聞き覚えのある警告音が飛びこんできた。夢見るようにまばたきし、モニタの表示を確認する。それでミカヅキは、自分がロックオンされていることを知った。

機体を揺(ゆ)するこの独特の振動は……ミカヅキは信じられない思いでつぶやく。

『N.A.L.S』。

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

この小説はフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

サタマガ誌上にも何度か登場しているマルコン開発担当者、セガ第二設計部の戸崎氏（ＳＭＡＰに入るのが夢らしいぞ）とは、ネットを通じて知り合ったプライベートな友人でもある。蒼穹紅蓮隊をマルコン対応にしようと思ったのは、無論マルコンが素晴らしい操作性を持ったコントローラーだからだが、戸崎氏への友情みたいなモノもあった……ということにしておこう！

しかし、こんなにイカす周辺デバイス揃いのサターンでも、ソフト側の対応があまりなされてないのは残念。クルマものやフライトものはもちろんのこと、2D／3Dシューティングでもとにかく対応だ！　「サンダーフォースV」や「ソビエトストライク」を見習って、一億総アナログコントローラー対応を推奨したい！

外山　雄一(とやまゆういち)
株式会社ライジング所属の企画兼プログラマー
海外ＴＶドラマ大好きッ子。Xファイル、ダークスカイ、ER、FRIENDSなどの番組は生活に欠かせない。

ILLUSTRATION：KEITA AMEMIYA

グラフィックデザイナーからひとこと

もともとジャックとハックって違う絵だったんですけど、作業量の関係で今の方法が採用されたんです。一度ボツになったキャラを復活させるというときに、ハックは落選したんです(笑)。2人揃ったときのデコボコ感が良かったんですけどね(笑)。実はジャックって非常に短時間でできたんです。6時間くらいかな？　もちろん手抜きではないですよ、動きには細心の注意を払ったし。自分がやったキャラの中では一番のデキ。チャームポイントは鼻の頭の木の葉です。キスケがあれを切りたがっているので、内心びくびくしているみたい！　(ギプロ・早川直行)

枯木ブラザース・ジャック

「枯木ブラザース ジャック＆ハック」は、ピラミッドの近く、スミツボ洞の前に立っている。とは言うものの、別にその洞を守っているわけではないし、本当に血のつながった兄弟なのかも定かではない。1つだけはっきりしているのは、2人とも同じぐらい非常に性格が悪いということである。悪口を言う、ニヤニヤ笑う、イヤな目つきで見る、人をナメきったポーズを取る、と腹立たしいことこの上ない。もちろん、そんな彼らのコメントが重要なヒントになったりすることもあるのだが、それがまた人をバカにしきった口調だったりして……。

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

発売日も決まり、開発も佳境に差し掛かった「七ツ風の島物語」。読者諸君はこのゲームの雨宮慶太ワールドを堪能できているだろうか。多くのキャラクター達が登場するこの連載を通じ、さらに雨宮慶太の世界観を味わってほしい。

グランディア

GRANDIA

新情報入手!!

●ゲーム アーツ/ESP●RPG●12月18日発売
●7,800円●CD-ROM2枚組

今回は体験版から変更になったシステム等を中心に見ていくことにしよう。発売まであと2カ月、嬉しい「予約プレゼントキャンペーン」の告知もあるよん。期待して発売を待て!

体験版からの変更点をこの際だから徹底チェック

今夏配布された体験版CD-ROM「グランディア～プレリュード～」は手に入れられたかな? あの体験版はユーザーにとってはゲームに触れるチャンスであるとともに、開発者にとってはユーザーのナマの声を聞く貴重な機会でもあった。開発者によせられた数々のユーザーからの意見を反映させて、製品版ではシステム面でいくつかの変更がなされた。今回はその辺りをチェックしてみることにする。

サタマガでも3,000名にプレゼントを実施した体験版。ゲーム序盤の街やダンジョンなどが収録されていた。

●街キャラレーダーがついた!

「グランディア」では比較的大きな街や村が登場する。さらに3Dマップであるために方角も慣れないとつかみずらいし、建物の影にいる人物もいる。そんなわけで、自分の位置や街の住人の位置が一目でわかる「街キャラレーダー」機能がついた。これで、初めての街でも、迷うことなく探索できそうだ。

Xボタンで2Dの平面マップを表示。プレイヤーキャラ、住人キャラ、街名などが表示される。

●ダンジョン内でもレーダー使用可

迷いやすいダンジョンにもダンジョンレーダーがついた。こちらはダンジョンに配置されているのレーダーアイコンを使えばOK。ただし街キャラレーダーとは違いレーダーアイコンを中心とした1画面のみの表示だ。

ダンジョン内のレーダーアイコンを探して……。

そしてCボタンを押すと2Dマップが見れる。

冒険の鍵を握る“精霊石”遺跡の奥深くで、

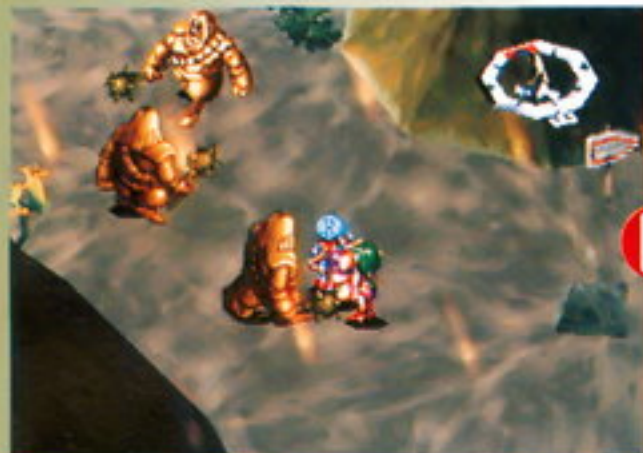
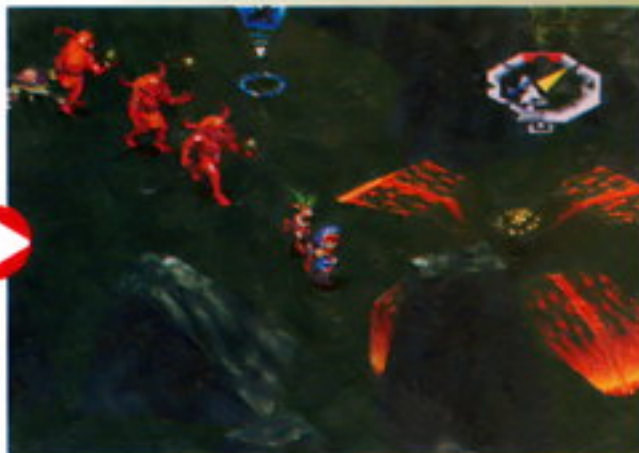
精霊石ーーそれは人間と精霊との契約の証。エンジュール神話に登場する精霊石には「巨大な力が宿る」とあり、「しばしば超常現象を引き起こす」とも。そもそも精霊は自然を司る存在なのだから、その力を秘めた石なら論理的にも納得できる。が、本当にそんなものが存在するのか? 持ち主であるジャスティンは今は亡き父に幼い頃「この石は7つに割れた精霊石の1つなんだよ」と聞き、以来ずっと信じてきた。しかしこればっかりはジャスティンの母・リリィさんも信じていないようだ。肉親ですらこうなのだから、博物館の館長にいたっては全く信じていない様子。

これが問題のサルト遺跡の外観。その内部でジャスティン達は見たこともないオブジェの並ぶ部屋を発見、不思議な体験を。

最愛のダーリンの言うことであってもこれはさすがに信じられないらしい。

博物館の館長はさじを投げ自分で謎を解くよう遺跡見学の紹介状をくれる。

●モンスターも徒党を組んで出現!!

「グランディア」では、ダンジョン内の敵は目に見える形で行動している。そして敵に接触した時点で戦闘画面に切り替わる。体験版ではモンスター1体に遭遇すると周囲の敵をも巻き込んで戦闘開始という仕様だったが、製品版ではモンスター側も目に見える形でパーティーを組んで行動するようになった。だから敵のパーティーの特徴(魔法使い型とか力まかせ型とか)も戦闘前に一目でわかるようになったぞ。負けそうな敵ならスタコラ逃げるべし。

体験版では敵は1体ずつ個々に表示されていた。だから戦闘画面に切り替わるまで敵パーティーの内訳はわからない。

製品版ではジャスティン達同様、敵もパーティーを組んでダンジョン内を行動。敵パーティーの様子もバッチリわかる。

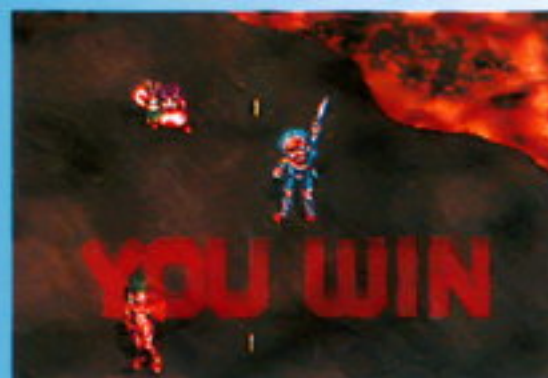
●ダッシュ画面では周りも見やすく

「グランディア」では方向キー+Bボタンで街でもダンジョンでもダッシュができる仕組みになっている。ただし、体験版ではその際画面はキャラに寄った画面になっていたのだが製品版では逆に引いた画面になることに。なるほど、これなら視野も広く周囲の状況もわかりやすい。走り回るにゃ最適だね。ダンジョン内部でだったらモンスターの位置もわかるし、万一ハチ合わせしそうになっても敵の構成も瞬時にわかるはずだしね。

アングルがキャラ寄りになっていた体験版。それはそれで走る姿がアップぎみになってかわいかったんだけど。

製品版では逆に遠目の視界に。でもこれで進行方向の様子がわかるようになった。障害は自分で避けようね。

●戦闘後の処理速度もUP!

体験版では戦闘終了時にパーティーキャラの笑顔とともに「YOU WIN」の文字が表示された。が、ユーザーから「時間がかかりすぎ」との声もあって製品版ではにっこり笑うだけに簡略された。ユーザーの声がちゃんと反映されているんですね。これで戦闘後の処理速度が格段にアップしたぞ。

キャラが笑うだけに変更。戦闘にかかる時間が少なければ戦闘ダレも少なくなるしね。

それは突然輝きを放った!!

だがサルト遺跡で事件は起こった。他とは違う作りの部屋、その中央で突如石が光り出し部屋中さまざまな光があふれ始めた。さらに奥へ進むとどこからか女性の声も聞こえる。「精霊石を持つ者よ、私はリエーテ……」!!

ポケットの中の精霊石が突然光を放ち始めた! スー、ホタルじゃないんだから……。

光があふれ、床が振れ、オブジェからは金属質の音も。しまいには石像が割れて隠し部屋まで出現!!

突然輝きだす精霊石。そして「精霊石の輝きこそがアレントへとあなたを導きます」と、リエーテの謎の言葉。

記事の続きは2ページ後!

SEGASATURN

運命をかけた冒険が、

グランディア

GRANDIA

12月18日、発売決定

　キャラクターデザイン/草彅琢仁　世界設定デザイン/小林治　CG/（株）リンクス

フィーナのムチさばきは天下無敵!?
戦闘の要、魔法と技はこうなる!

戦闘での攻撃法は3通り。「コンボ」は通常武器による攻撃で、1回の攻撃力は低いものの、素早く連続攻撃ができるので使い勝手もなかなかだ。「クリティカル」は会心の一撃を放つもので、ダメージを受けた敵の行

魔法

魔法は詠唱時間の短いものから長いものまで多種多様だ。基本的にはレベルの高い魔法ほど、詠唱時間が長く出が遅くなる傾向にあるので、そのつど状況を見極めて使おう。さて魔法には炎・水・土・風といった「単独属性魔法」と、爆裂・森林・吹雪・稲妻の「複合属性魔法」がある。

各キャラは、もともと何の魔法属性ももっていない。魔法の属性はフィールドに点在する「マナエッグ」を取ることで得られる。「マナエッグ」を持ってとある場所へ出向くと、「マナエッグ」1つにつき好きな魔法属性1つをもらえるのだ。そして、各属性の魔法のレベルを上げ、あるレベル以上になって初めて2属性を混ぜた「複合属性魔法」をも使えるようになるのだ。

ところで、今回は右の4属性5魔法のみの紹介だが、紹介しきれなかった魔法の属性には以下のような特徴があることを参考のために書いておこう。

・土:防御、敵の能力ダウン系
・水:HP回復系
・爆裂(火十地):範囲攻撃
・森林(地十水):異常回復

稲妻の魔法:ライガ

稲妻の魔法は風の属性と炎の属性による「複合属性魔法」だ。この稲妻の魔法は文字通り電撃系の攻撃の特性を持つ。そのせいかこの写真では使ったことで炎の属性がレベルアップ、新しい魔法まで覚えてくれたりする。

見る見るうちに電極が生じ、帯電した空間が膨らみ始めた。

スーが小さい体をもっと縮こませて呪文を唱える。

そして魔法を放ったのちにレベルアップ、炎の属性魔法を習得した。

吹雪の魔法:ピキン

吹雪の魔法は水の属性と風の属性による「複合属性魔法」。吹雪の魔法の特性は凍結攻撃、まさに名は体を表すってやつだな。中でもこの「ピキン」は画面全体に降る雪がきれいでついつい見ほれる攻撃魔法だ。

やや引きぎみのアングルになり、画面全体に雪が舞い始める。

呪文を唱えるフィーナの体が伸び上がり光が集まってくる。

一見してあまり痛そうではないが、敵が凍結している様子がわかるかな。

風の魔法:ヒューイ

風の属性魔法は移動系の特性を持つ。まさに機敏に動き回るフィーナにピッタリの属性だ。この「ヒューイ」は小さな竜巻を起こし、一定範囲にかまいたちでダメージを与える魔法だ。また、風の魔法はダメージを与える以外に味方の移動力をアップさせる「ムブソニック」などもある。

フィーナが呪文を唱え始めると指先に光が集中し始める。

その後、目標のモンスター周辺に竜巻が起き、かまいたちで攻撃!

必殺技

このゲームにはHP/MPの他にSP(スペシャル・ポイント)という概念がある。これは技を使用することによって消費されるのだが、コンボやクリティカルを使用した時やダメージを受けた時に少しだけ回復する。技は魔法と違って詠唱時間がないため、どの技でも確実に素早く繰り出せるのが魅力。しかしSPを結構使うので、めったやたらには使えないのが欠点だ。一瞬の攻撃回避には最適か。

スー:プーイ肉球キック

スーの技は子供のくせにちょっと無茶。なんと頭に乗ってるプーイを振り回し、敵目がけて投げつけるのだ。「肉球キック」と名打ってはいるものの、その威力は……。お子さまパワー炸裂!

頭上のプーイをすかさず引っ掴み、敵目がけて思いっきり投げつける。幼なじみのジャスティンのためとはいえ、投げ飛ばされるプーイはちと悲しい……(笑)。

フィーナ:しびれムチ

そして女性冒険家のフィーナ。細身の彼女の常用武器は必然的にムチやナイフといった軽量武器になる。今回紹介する技はムチを使っての「しびれムチ」。効果は、名前のとおり敵を痺れさせるもの。ムチだけあってリーチの長い攻撃を繰り出せそうだ。また技を放つ時の姿がしなやかでカッコいいのも魅力的。そういえば今回は紹介できなかったが、ジャスティンの技に敵1体をV字に斬りつけて攻撃する「Vスラッシュ」という技がある。これはレベル3の技なので威力は絶大、ただしSPは10も消費する。彼の技は、またの機会に紹介しよう。

動を無理矢理キャンセルして順番を遅らせることができる。ただ攻撃に移るまで時間がかかるのが欠点。そして最後が今回紹介する「技・魔法」を使う攻撃だ。ただし魔法はMPを、技はSPを消費することは覚えておこう。

炎の魔法:ヴァンフレイム

炎の魔法は直接攻撃系の特性を持つ。写真では魔法終了後に炎の属性がレベルアップした上、水の属性でシャボン玉で敵全体を眠らせる「ムーニャ」も習得。

フィーナの前に光の玉が。これは前の2つより大きいぞ。

凄まじい火柱が出現！敵を一定範囲で攻撃。

炎の属性レベルアップ、他属性の魔法も習得。

吹雪の魔法:シャキア

これも吹雪の属性魔法。こちらはちょっと痛そうだ。光の帯が飛び交い、巨大なつららでダメージを与える。吹雪の属性には凍えさせて素早さをダウンさせる「スピサム」などもある。

低姿勢で構えるジャスティン。これは敵1体にのみ有効。

光の帯が目標のモンスターを包み込み始める！

その刹那、巨大な氷柱が出現。これはレベル1の魔法だ。

見定めた敵1体にムチを炸裂！ 体全体をバネにして技を繰り出す。ちょっと新体操っぽいイメージだな。

新キャラも続々登場!

次々と湧き出る謎を追って冒険を進めるうちに、今まで聞いたこともなかった土地へ踏み込むことも多くなってくる。もちろん見知らぬ土地では見知らぬ人との出会いがある。それは良きにつけ悪しきにつけ、ジャスティン達の成長の糧になるに違いない。今回紹介するキャラもかなりの個性派揃い。どんな絡みがあるかは後のお楽しみといったところだね（先週号の制作者リレーインタビューを参考に今から、いろいろ想像をふくらませてくれ。お楽しみはこれから……）。

ガドイン

ジャスティンが冒険中に出会った中でも屈指の剣技を持つ戦士。もちろんジャスティンなど足下にも及ばない。黄金の甲冑に身を包んでいながら俊敏に動き、そして的確に相手を斬る!

ダンジョンとおぼしき場所でガドインと遭遇。モンスターより怖い!?

なぜシチュー鍋があるのかは全く不明だ……。

この2人、決闘することに！ でもなんで？

ギド

ウサギ姿の行商人。壁を越えてすぐの村「ダイト」で出会う。非常に博学で歴史にも詳しいが、年齢は不詳。当面貯蓄が目的で世界を旅しており、ジャスティン達と顔を合わせることも多い。

どうやらこのウサギは越中富山ではないが薬売りらしい……。

どうやら儲けたらしい。なんか悦に入ってるな。

確かにそりゃ素晴らしい。でも歌うなよ（笑）。

ミルダ

見た目通り体力勝負な女で、戦車すらブチ壊す。自分の故郷レーヌの村を破滅に追いやった者を探している。でも、家では愛する旦那に甘える人。

ラップ

弱気を助け悪を憎むカフーの里の熱血少年。15歳。根性と腕っぷしがない代わりに口は悪い。ラップの両親は謎の力で石にされてしまったため、彼は祖父である村長のナザリと暮らしている。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

君のような若者が命を落として世界が救えると思うな！ Vol.12

機動戦士Ζガンダム 後編 宇宙を駆ける

●バンダイ●発売中（9月25日発売）●6,800円●シューティングアクション●１人プレイのみ●全年齢推奨

ただクリアするだけではもう物足りないというプレイヤーに……

操作性の向上、自機のパワーアップにともない格段にプレイしやすくなった「後編」。異常な難易度を誇る前編を制覇したユーザーからは、もう設定をHARDにしてもクリアは可能、という声すら聞かれる。そこで今回はそんな腕自慢のプレイヤーにただクリアすることのみを目的としない、「Ζ後編」を遊び尽くすためのデータを公開してみよう。知って楽しい珍現象や雑多な情報なども可能な限り盛り込んだので、本作を購入したユーザーはぜひとも一読していただきたい。

MSZ-006 Ζガンダム ＆ MSN-100 百式	共通武装	
バルカン	攻撃力	2
ビームライフル	攻撃力	10
ロックオン攻撃	攻撃力	30
ビームサーベル（1段目）	攻撃力	15
ビームサーベル（2段目）	攻撃力	20
ビームサーベル（3段目）	攻撃力	25
しゃがみ斬り（1段目）	攻撃力	15
しゃがみ斬り（2段目）	攻撃力	25
垂直切り	攻撃力	25

MSZ-006 Ζガンダムのみの武装		
ビームライフル（ウエーブライダー形態）	攻撃力	5
ハイパーメガランチャー	攻撃力	30

オールクリアのための「Ζ後編」基礎知識

具体的な攻略に入る前に、前作をプレイせず後編から始めてしまった若葉マークのプレイヤーのため、まずは本作を遊ぶ上で知っておきたいポイントを３点、紹介しよう。これさえ知っておけばクリアが可能、というわけでもないのだが、知っておけばそれなりに戦い方も変わるはず。ステージボスの攻略はその後で。

1 ダッシュ中は完全無敵

方向キー２回で行えるダッシュは行動直後に多少の硬化時間があるものの、モーション中は一切ダメージを受けないという利点がある。また、自機の判定自体が消えるため、敵をすり抜けて背後に回ることも可能だ。ちなみにモビルスーツ（ＭＳ）とモビルアーマー（ＭＡ）形態とで移動距離に差がある。覚えておこう。

2 ガード中、ロックオン中はゲージが回復しない

シールドを出している間はアーマーゲージが回復せず、敵にロックオンがかかっている状態だとロックオンゲージが回復しない。なお、後編ではダッシュの性能が上がったため、デメリットのあるガードを使う必要が感じられない。ガードが間に合うような状況なら、ダッシュを使っていくようにしたほうがいいだろう。

3 ロックオンゲージ消費中はタメが作れない

このため、ゲージの回復度が低い状態だとハイメガランチャーとロックオンとを同時に使うのは難しくなる。効率面から言えば一方をメインに使うことをすすめるが、それでも使いたい場合はゲージの回復時間もタメ時間に含めつつ、間を計ること。

レベルアップにともなう機体性能の向上

前作と同様、経験値を100得るごとにレベルが1上がり、エネルギー最大値や一度にロックできる敵の数といった機体性能がわずかながらアップしていく。なお、今回は前作のデータを引き継ぐことで高いレベルのまま後編をプレイすることも可能。それだけで序盤はかなりラクに進められるだろう。なお、ステージクリア画面でも表示されるアーマーゲージ、ロックオンゲージのチャージ率（回復力）は具体的には以下の表にあるような数値となる。前作とは微妙に数値が異なるが、それはプレイ中、特に気になることでもないだろう。これらは回復度合のおおよその目安として捉えてもらいたい。

アーマーゲージ回復速度の一例	
10%	20／60秒で１回復
50%	12／60秒で１回復
80%	6／60秒で１回復
100%	2／60秒で１回復

ロックオンゲージ回復速度の一例	
33%	60／60秒で１ブロック回復
43%	46／60秒で１ブロック回復
67%	30／60秒で１ブロック回復
100%	20／60秒で１ブロック回復

ハイメガゲージの上昇速度について

うすうす気がついているとは思うが、ハイメガランチャーの予備動作であるタメ時間もまたレベルアップごとに変化している。これはアーマーチャージ率の上昇とともに高速化され、最終的には１秒かからずにチャージが完了するようにまでなる。具体的な数値は以下の表を参考に。ちなみに「ポイント」とはゲージを255分化した数値で、255までたまれば発射可能というわけだ。

ハイメガゲージ上昇速度の一例	
10%	2／60秒ごとに4ポイント上昇
50%	2／60秒ごとに8ポイント上昇
80%	2／60秒ごとに11ポイント上昇
100%	2／60秒ごとに13ポイント上昇

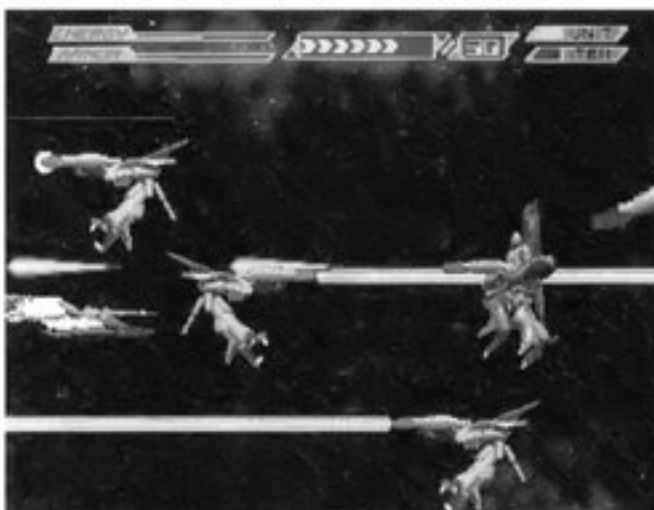
レベル	エネルギー最大値	アーマー最大値	アーマーチャージ率	ロックオン最大数	ロックオンチャージ率
1	64	64	10%	3	33%
2	72	64	20%	3	33%
3	80	72	20%	3	36%
4	80	72	20%	4	36%
5	88	80	30%	4	36%
6	96	80	30%	4	36%
7	96	88	40%	4	40%
8	104	96	40%	5	40%
9	104	96	50%	5	40%
10	112	104	50%	5	40%
11	112	112	50%	5	43%
12	120	120	50%	5	43%
13	128	120	60%	6	43%
14	128	128	60%	6	43%
15	136	128	60%	6	43%
16	144	136	70%	6	50%
17	144	144	70%	6	50%
18	152	152	70%	6	50%
19	160	152	70%	7	50%
20	160	160	70%	7	50%
21	168	168	80%	7	56%
22	176	168	80%	7	56%
23	176	176	80%	7	56%
24	184	176	80%	7	56%
25	184	184	90%	8	67%
26	192	184	90%	8	67%
27	192	192	90%	8	67%
28	200	192	90%	8	77%
29	200	200	90%	8	77%
30	208	208	100%	8	77%
31	216	208	100%	8	77%
32	216	216	100%	8	100%
33	224	216	100%	8	100%
34	224	224	100%	8	100%
35	232	224	100%	8	100%
36	232	232	100%	8	100%
37	248	232	100%	8	100%
38	248	248	100%	8	100%
39	256	248	100%	8	100%
40	256	256	100%	8	100%

自機のレベルと支援機の関係

後編でＺガンダムの援護に現れるユニットは、パイロット違いなどのバリエーションも含めて計17種類。前作に比べ、かなり増えたのはいいことなのだが、出現条件はよりシビアなものになってしまった。各ステージごとで出せる支援機の種類は限られている上、ちょうどそのレベルの時にしか現れないユニットも多いのだ。支援機がほとんど登場しない、とお悩みのプレイヤーは右の表を参考に、まだ見たことのない機体を登場させてみてはいかがだろう。なお、レベル合わせなどの具体的なやり方については次ページ以降で解説するので、詳しくはそちらを参考に。

特にステージ７ではここにしか登場しない機体も多く登場する。その性能は……自分で確かめてみよう。

攻略　低レベルクリアのススメ

表を見ればわかるように、自機のレベルが高いと支援機はほとんど登場しなくなる。ならば目的のユニットを登場させるには、低いレベルのまま先のステージに進まねばならないということだ。今回の攻略で推奨するのは、この低レベルの状態を維持したまま全ステージをクリアしようというものである。そのため、必要最低限の敵のみを倒し、なるべく経験値を上げぬプレイで先に進み、ボスに勝利せねばならない。むろん苦しい戦いにはなるが、制限付きのプレイというのもこれでなかなか楽しいものだ。実力試しのつもりでぜひチャレンジしていただきたい。

ボス戦まではただひたすら避けることのみ許される。小回りのきくMA形態で進んだほうが無難だろう。

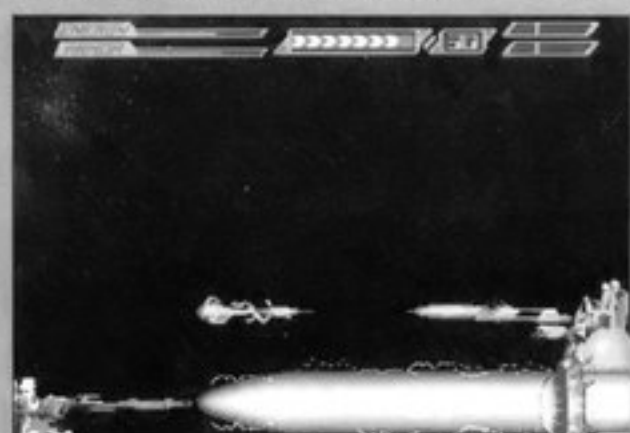
ワンポイントアドバイス　対ボス戦共通パターン

各ステージ別攻略に入る前に、全てのボスに通用する戦い方を２つばかりお教えしよう。ちなみに後編でのボス戦とはズバリ「いかに攻撃力の高いハイメガランチャーを当てていくか」の点に尽きる。ちまちまダメージを与えるより、スキを見て数発ハイメガランチャーをヒットさせたほうがずっとラクだからだ。当てにくい、という人はぜひお試しあれ。

1 画面右へ消えた敵は必ず右側から現れる

また、奥や手前からの攻撃後はたいてい同じラインに現れる。あらかじめタメながら反対側で待てば出現と同時に当てることが可能。

2 ほとんどのボスには「安全地帯」がある

敵が同じラインにいる場合に限り、画面下にいればたいていの攻撃は回避することができる。通用しないボスも中にはいるが……。

ステージ	レベル	支援機
ステージ1	レベル～1	ガンダムMk-Ⅱ
ステージ2	レベル1～2	ガンダムMk-Ⅱ
	レベル3	リックディアス（アポリ）
	レベル4	MSメタス（レコア）
	レベル5	ネモ（ファ）
	レベル6	ネモ（カツ）
	レベル7	ネモ（一般兵）
	レベル8～12	MAメタス（レコア）
ステージ3	レベル1～6	百式
	レベル7	リックディアス（アポリ）
	レベル8	ネモ（一般兵）
	レベル9	アーガマ
	レベル10	百式メガバズーカ装備
ステージ4	レベル1～10	ディジェ
	レベル11～13	百式
	レベル14～18	ネモ（一般兵）
ステージ5	支援機なし	
ステージ6	レベル1～18	百式
	レベル19	ガンダムMk-Ⅱ
	レベル20	リックディアス（アポリ）
	レベル21	ネモ（一般兵）
	レベル22	アーガマ
	レベル23～28	MAメタス（ファ）
ステージ7	レベル1～25	スーパーガンダム
	レベル26	百式
	レベル27	ガンダムMk-Ⅱ
	レベル28	アーガマ
	レベル29	ラーディッシュ
	レベル30	百式メガバズーカ装備
	レベル31～35	Gディフェンサー
ステージ8	支援機なし	
ステージ9(前半)	レベル1～35	百式
	レベル36	ガンダムMk-Ⅱ
	レベル37	MSメタス（ファ）
	レベル38	アーガマ
	レベル39	百式メガバズーカ装備
	レベル40	MAメタス（ファ）
ステージ9(後半)	レベル1～37	MSメタス（ファ）
	レベル38	リックディアス（一般兵）
	レベル39	ネモ（一般兵）
	レベル40	アーガマ
ステージ10	レベル38	リックディアス（一般兵）
	レベル39	ネモ（一般兵）
	レベル40	アーガマ

低レベルクリアのための攻略データ&アドバイス集

低レベルクリアを目指す場合、可能なら前編のステージ１をクリア直後のデータを用意したい。それが百式面を含めた全ステージをプレイできる最も低レベルのデータとなるからだ。ちなみに、敵の攻撃にはアーマー値を削る数値とアーマーが０のときエネルギーを減らす数値とが設定されているが、ここでは後者を攻撃力として掲載した。なお、アーマー値を削るダメージは、単純に攻撃力を４倍すれば求められる。要は実際の数値の４分の１しか期待できないと考えるとわかりやすいだろう。

STAGE 1 VS ギャプラン

攻撃力	フェダーインライフル	10
	ビームサーベル	14
	3WAYライフル	10
	MAライフル	10
耐久力		各300

ステージ１～３の敵はいずれもハイメガランチャー２発で撃破可。ギャプランの場合、注意すべきはサーベルだが、見てからでも余裕で回避できる。

STAGE 2 VS ガブスレイ

攻撃力	メガ粒子砲	10
	ツインメガ粒子砲	20
	ビームサーベル	30
	MAメガ粒子砲	10
耐久力		240

敵は２機いるため、クローに捕まるともう一方に痛い目にあわされる。ランチャーを乱射してまず１機を倒すべし。

STAGE 3 VS ハンブラビ

攻撃力	ライフル	14
	ビームサーベル	21
	肩部メガ粒子砲	19
	シッポ攻撃	35
	海ヘビ	65
耐久力		350

低レベルでの海ヘビの攻撃力は驚異的。２発も食らえばまず死ぬので、間合いはできるだけ離して戦うのが理想だ。

STAGE 4 VS バイアラン

攻撃力	ビーム砲	13
耐久力		375

後編初の地上戦と意気込んではみたものの

敵の攻撃が見切りやすいステージ３まではワンポイント的なアドバイスにとどめたが、ここからはもう少し突っ込んだ内容を提示しよう。さて、前作でさんざん苦しめられた地上戦だが、ここに登場するバイアランは原作で調整中だった、という設定があるせいか、その動きは泣けるほどワンパターン。普通に戦っても十分勝てるが、ここはハイメガランチャーをうまく当てて素早く撃破するやり方を提示する。ジャンプショットを地上スレスレで回避するのがコツだ。

ジャンプショットの終わり際に合わせて高度を下げ、着地を急げば敵が定位置に戻る前にタメが完了する。２発で撃破可。

ジャンプ中にハイメガランチャーも撃てるけど……

連続ジャンプ中にタメをつくり、空中でランチャーを撃つことも一応できるが、着地と同時に攻撃判定も消えるため、あまり実用的ではない。確実な倒し方ではあるけどね……。

レベル調整に役立つ 各ステージの「極小経験値」表

ここでいう「極小経験値」とは、どんなに突き詰めても最低これだけは入ってしまうという経験値のこと。この数値プラス、どの敵をあとどれだけ倒せば目標のレベルになるかを計算すれば、望みの支援機を出すこともできるはず。

注意 支援機が倒した敵もカウントすること

各支援ユニットが倒した敵も、今回は自機の経験値として計算される。これを忘れると計算違いが起こるので、きちんと数えておくこと。よって、何をどれだけ倒したかわかりずらいアーガマ等の使用は控えたほうがよいだろう。

ステージ1 極小経験値

BOSS ギャプラン	100Exp

ハイザックA(※1)	5Exp
ハイザックB(※1)	6Exp
アレキサンドリア砲台(※2)	60Exp

※1：ハイザックA・B

ここではノーマルタイプのハイザックをA、ミサイルポッドを装備したハイザックをBと分類している。見間違わぬように。

※2：アレキサンドリア砲台

ギャプランと同時に現れる戦艦アレキサンドリア。ロックオンを数発当てれば砲台を破壊することができるわけだが、特に倒さずともクリアは可能。ちなみに攻撃力は10、耐久力は90だ。

ステージ2 極小経験値

①ハイザックA&B (※3)	249 Exp
②サラミスA×1 (※4)	
BOSS ガブスレイ×2	

ハイザックA	4Exp
ハイザックB	5Exp
マラサイ	6Exp
サラミスB(※4)	20Exp
隕石(※5)	16Exp

※3：ハイザックA&B

ステージ開始直後のこの２機は、倒さねば先へと進めない。逃げまくればごくまれに１機が消えることもあるが、狙って出せるものでもない（その場合、１機分の経験値を減らすこと）。

※4：サラミスA・B

ハイザックと同じく、ここではマラサイを吐き出すタイプをA、激しくビーム砲を撃ってくるタイプをBとする。Aタイプは必ず倒さねば先へ進めない固定キャラだが、吐き出されるマラサイは10機で打ち止めとなる。耐久力はAが240、Bが120だ。

※5：隕石

ステージ後半で出現する隕石は、自機が衝突するごとに大→中２つ→小２つと分裂する。大を破壊すると16の経験値が、中や小１つだとそれぞれ４の経験値が加算される。ちなみに隕石自体の攻撃力は一律６、耐久力はどれでも２だ。

STAGE 5-A

VS　アッシマー

攻撃力	ライフル(MS・MAともに)	23
耐久力		600

負ける要因は何ひとつない！

はっきりいってザコに毛が生えたような程度の強さのため、勝つのに苦労はしないはず。ちなみにアッシマー戦では画面の下半分はまるまる安全地帯であり、敵の攻撃は一切こちらに届かない。ライン移動攻撃は一応当たるけど……。

Ζ後編ちょっといい話 ダメージ0のビーム砲!?

ザコ、ボス問わずアッシマーが画面奥、手前から撃ってきた弾には攻撃判定はあってもダメージは一切ない。興味深い現象だ。

左で一応、当たるといった理由がこれ。アーマーを回復しながらでも戦える。

STAGE 5-B

VS　バイアラン

攻撃力	ビーム砲	19
	ビームサーベル	25
耐久力		400

行撃パターンさえ読めば素早く倒せる

ステージ4と比べ、攻撃パターンが増えたため、戦い方を多少改める必要がある。まず、水平方向に撃ってくるビーム砲だが、これには速射力があり、たとえ空中に逃げても今度は着地するスキがない。安全に着地するにはやや上方に逃げ、斜め方向にショットを撃たせてから降りるようにするとうまくいく。メガランチャーの当て方については右を参照のこと。まともに2発当てればそれでいい。

①地上で前後に少し歩くと、バイアランは誘い出されて間合いを詰めてくる。それを飛び越え、できるだけ遠くへ着地する。

②間合いを1画面程度離した後、地上で前後にうろつくと、やはり間合いを詰めてくる。そのスキにタメをつくればOKだ。

STAGE 6

VS　メッサーラ

攻撃力	メガ粒子砲	19
	グレネードランチャー	57
	ビームサーベル	29
	MAメガ粒子砲	19
耐久力		1000

前編ではあんなに強かったのに……

ライン攻撃時のショット音と実際の攻撃の落差から推測するに、当初はもっと激しい攻撃をする予定だったと思われるメッサーラ。パワーダウンにともなってか、あらゆる攻撃がスキだらけのため、ハイメガランチャーも当て放題。攻撃力と耐久力がそこそこあることを除けば特に問題のない相手だ。

MA形態でこちらを狙ってきたときは、慌てずその場で変形するといい。ちょうど攻撃を当てやすいポジションをとることができるぞ。

STAGE 7

VS　キュベレイ

攻撃力	ビーム砲	29
	ビームサーベル	58
	ファンネル	24
耐久力		1400

低レベルクリア最大の障害 それは「ファンネル」

キュベレイとの戦いは時間との勝負。まず、出現と同時にタメを作り、ランチャーを1発当てる。運が良ければファンネルを出される前に耐久値を半分に減らせるので、画面が切り替わった後、素早く2発当てればそれで勝利可能。ファンネル1基あたりの経験値は尋常ではないため、低レベルクリアを目指すなら絶対に倒さぬこと！

普通に戦う場合はファンネルを1基残す

低レベルクリアと関係なしに戦う場合、ファンネルを全て破壊すると再びファンネルを6基出されてしまうため、1基だけ残しておくと戦いやすくなる。キュベレイ自体の攻撃は単調なため、ハイメガランチャーを当てるスキはいくらでもある。計4発で撃破可能。

ステージ3 極小経験値

①ハイザックB×1	229 Exp
②サラミス砲台×10 (※6)	
BOSS ハンブラビ	

ハイザックB	4Exp
マラサイ	5Exp
ガルバルディβ	6Exp
サラミスB	20Exp
ミサイル(※7)	5Exp

※6：サラミス砲台×10
砲台の耐久力はそれぞれ60。ロックオン2発で壊せるのだが、レベルが低いときはロックオンゲージの回復までに多少時間がかかるため、その間は小回りのきくMA形態で砲撃をやりすごすといいだろう。砲台の攻撃力は14だ。

※7：ミサイル
ステージ途中に登場するミサイルは、なぜか同じラインのものもロックオン可能。攻撃力は48と高いものの、スピードが遅いので直撃することはまずないだろう。

ステージ4 極小経験値

①ハイザックB×2	240 Exp
②トーチカ(※8)	
③ハイザックB×2	
BOSS バイアラン	

ハイザックB	5Exp
ベースジャバーハイザック	7Exp

※8：トーチカ×3
耐久力が150と、ロックオンを5発当てないと破壊不能と装甲がやや厚め。MS形態だと攻撃が避けにくいため、ステージ3のサラミス砲台と同じ要領で倒すといい。攻撃力は18だ。

ステージ5 極小経験値

BOSS-A アッシマー	310 Exp
BOSS-B バイアラン	

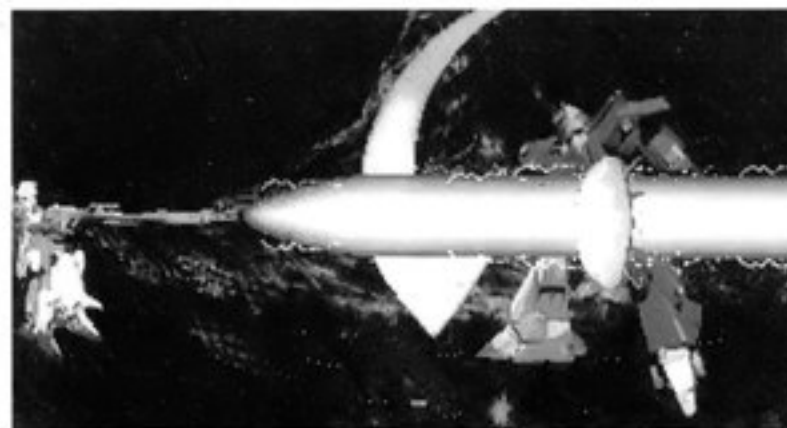
(スクロールは計2回止まるが、しばらく待てば倒さずとも先に進める)

ハイザックB	4Exp
ベースジャバーハイザック	9Exp
アッシマー	11Exp

次のページに続く

STAGE 8		
VS サイコガンダムMk-Ⅱ		
攻撃力	腕部拡散メガ粒子砲	54
	腹部大型メガ粒子砲	108
	全身拡散メガ粒子砲	64
	ビームサーベル	135
耐久力		3500

攻撃はハデだが動きは単調

離れていれば拡散ビーム、近くにいればサーベル攻撃。それを2回繰り返し、太いレーザーを放った後、奥のラインからビーム3発といった攻撃を延々繰り返すサイコガンダムMk-Ⅱ。ポイントはサーベルを誘いメガランチャーを当てることと、ロックオンをかけまくること。耐久力だけはあるので気長に攻めるべし。

奥のラインから戻ってくる前にタメをつくり、サーベルをかまえたら発射する。以下繰り返す。

全身拡散メガ粒子砲の回避例

一瞬どこに逃げればいいか戸惑うが、実質上こちらを狙ってくるのは腰から放たれる2本のビームのみ。それ以外は動いていればまず当たらないため、画面中央部でビームを待ち、円を描くような軌道で回避するとうまくいく。この間、ロックオンを当てまくることも忘れずに。

STAGE 9-A		
VS パラスアテネ		
攻撃力	ビームガン	42
	グレネードランチャー	84
	シールドミサイル	21
	ビームサーベル	55
耐久力		800

レベルが十分なら恐ろしくもないけれど……

1発あたりのダメージが強いため、低レベルで挑むとかなり苦労するステージ9。前半の2体はまだラクだが、問題は後半のハンブラビ隊。さすがにこのあたりまでくれば嫌でもレベルが上がり、アーマーを回復しながら戦うこともできるのだが、2機が相手となると話は別。なお、MA時のみという条件つきではあるが、同ライン、画面下の安全地帯はここでも健在。まずいと思ったら利用しよう。

画面下にいればライン攻撃、シールドミサイル以外は当たらないパラスアテネ。特に問題なし。

STAGE 9-B		
VS バウンドドック		
攻撃力	ライフル	50
	メガ粒子砲	65
	ビームサーベル	75
	MAライフル	80
	MAメガ粒子砲	00
	MAタックル	100
耐久力		1000

STAGE 9-C		
VS ハンブラビ隊		
攻撃力	ライフル	39
	ビームサーベル	59
	肩部メガ粒子砲	30
	シッポ攻撃	96
	海ヘビ	86
	MAライフル	39
耐久力		各500

MA形態で攻撃してきた後はたいていタックルがくる。あらかじめわかっていれば怖くない。

ハンブラビ隊には倒す順番がある

ヤザン機は最後の1機になるまでダメージを受け付けない。見分けがつかぬだけにタチが悪い。

ステージ6 極小経験値	
①G3ガス&マラサイ×2 (※9)	290 Exp
BOSS メッサーラ	

ハイザックB	4Exp
マラサイ	5Exp
ガルバルディβ	6Exp

※9：G3ガス&マラサイ×2

ここでのマラサイはごくまれに、1機しか現れないこともある。だが、狙って1機にできるわけでもないため、ひとまず通常通り2機出現するものとして計算しておく。

ステージ7 極小経験値	
BOSS キュベレイ	230 Exp

ガザC	4Exp
ファンネル(※10)	132.5 Exp

ステージ8 極小経験値	
BOSS サイコガンダムMk-Ⅱ	500 Exp

※10：ファンネル：132.5Expの謎

なぜ遠隔武器1基にこんなボスクラスの経験値があるかは不明だが、おかげでいくらレベルが低くとも、普通に戦えばここでめでたくレベルは最高位に到達する。隠れボーナスみたいなものか？

ステージ9 極小経験値	
BOSS-A パラスアテネ	1100 Exp
BOSS-B バウンドドック	
BOSS-C ハンブラビ隊	

ハイザックB (※11)	4Exp
ガルバルディβ (※11)	5Exp
バーザム	6Exp

※11：ステージ9のアイキャッチ後は自由に戦って大丈夫!?

ステージ9のアイキャッチ以後の敵ユニット（ボス除く）はいくら倒しても経験値はゼロ。ここで今までのうっぷんを晴らすもよし、最後までザコ倒さずの精神を貫き通すかは各人の自由。レベルには影響がないのでお好きにどうぞ。

STAGE 10		
VS ジ・O		
攻撃力	ビームライフル	57
	ビームサーベル	115
	ビームサーベル（隠し腕）	86
	精神波	—
耐久力		1500

精神波にだけ気をつけろ

攻撃力はないが、当たると一定時間身動きがとれなくなる精神波。その後に続けてサーベルなどを食らえば痛いため、予備動作が見えたらダッシュで効果範囲外に逃げること。それ以外は動きも遅いし攻撃のスキも多く、ハイメガランチャーを当てるのにもさほど苦労はしないはず。最後の戦いにしてはあっけない幕切れだが、やはりハイメガランチャーが強すぎたのか!?

奥からのライン攻撃後は、まず画面中央で同ラインに戻ってくる。ハイメガランチャーをかまえておこう。

SPECIAL STAGE 1-A		
VS 隠れハイザック		
攻撃力	ビームライフル	16
	ビームサーベル	24
	ショルダータックル	32
	跳び蹴り	48
耐久力		各400

SPECIAL STAGE 1-B		
VS ガザC		
攻撃力	ナックルバスター	24
	ビームサーベル	—
	飛び蹴り	—
	MAナックルバスター	115
耐久力		500

難易度は間違いなく全ステージナンバーワン 長期戦を覚悟せよ

ハイメガランチャーがない分、多少厳しい百式の戦い。まずは2機の隠れハイザックだが、ここでは空中でロックオンを当てることで比較的安全に敵の耐久力を削ることができる。これで地道にダメージを与え、まず1機を倒すこと。残り1機になれば後はラク。ちなみに空中でダメージを受けた場合、次に接地するまでアーマーの回復は行われないため、多少無理してでも着地するように。後のガザCは、レーザーを撃っている際にウラに回ればあとは何でもやり放題。なお、キックとサーベルに攻撃力はないので安心して攻めるといい。

残り1機になったら、ライフル主体で戦うとラクでいい。次に敵が出現する位置に向かってライフルを乱射、これを繰り返すだけでいいのだ。

一応こんなこともできますよ

実用的ではないが、レーザー射出時にキーをガザC側に入れっぱなしにすることで、レーザーを回避することも可能。

SPECIAL STAGE 2		
VS ジ・O&キュベレイ		
攻撃力	ビームライフル	29
	ビームサーベル	39
	キュベレイのビーム砲	20
耐久力		600

ライフルの速射力に頼るべし

画面奥のキュベレイはいくらダメージを与えても倒すことはできないため、当面の敵はジ・Oのみ。ここでの戦い方の基本は間合いを離してライフルを連射、相手の突進を察知したらダッシュで反対側に回ってまたライフルの繰り返し。だが、これが最も確実に勝てる方法だ。サーベルを当てにいくのは突進を回避しづらくなるため、やめたほうが無難だろう。

キュベレイの攻撃を避けるため、常に移動しながらライフルを撃つように。うまくすれば底に着く前に倒せるぞ。

Z後編　ちょっといい話

自機のレベルが低すぎると登場するはずのないユニットが……

これは低レベルのままステージ10に進んだ場合に起こる現象だが、レベル37以下で登場する支援機は本来ないとされている。ところがここにファのMSメタスが登場することが発覚した。しかも前半のシーンで使用した場合に限り、右のようなおかしなグラフィックで現れる特典付き。しかもメタスがダメージを受けるとさらに気まずい映像が……。まあ裏技というほどでもないのだが、一見の価値はあると保証する。ぜひ一度はこのメタスを出現させてみてほしい。

こんな姿でも支援は通常通り行われる。ダメージを受けた際の映像は、かなりウケること間違いなしだ。

攻略の最後に寄せて

今回は低レベルクリアという特殊な攻略を行いましたが、このような己に制限を課すプレイは意外に盛り上がるもの。今度は攻略の要であるハイメガランチャーを一切使わないプレイなども面白いかもしれません。他にもいろんな遊び方ができると思うので、試してみるのもいいでしょう。それでは。

例えばこんな遊び方

ロックオンを使わねばクリアできない場所以外、MA形態で戦うプレイ。ステージ7以降が熱い！

メックウォリア2

●バンダイビジュアル ●発売中(9月25日発売) ●5,800円 ●シューティング ●全年齢推奨

サターン版 オリジナルミッション 全16マップの紹介&解説

サターン版のオリジナルミッションとして用意された4ミッション、合計16のマップを完全公開しよう。マップ中にはメックが戦闘中に受けた各部所のダメージを全快できる、素晴らしい回復アイテムの位置を★マークで記しておいた。「難しくて手に負えないでアリマス」という人は、おおいに参考されたし。また、メックの操縦テクニック、「よそ見移動」についても解説しているぞ。

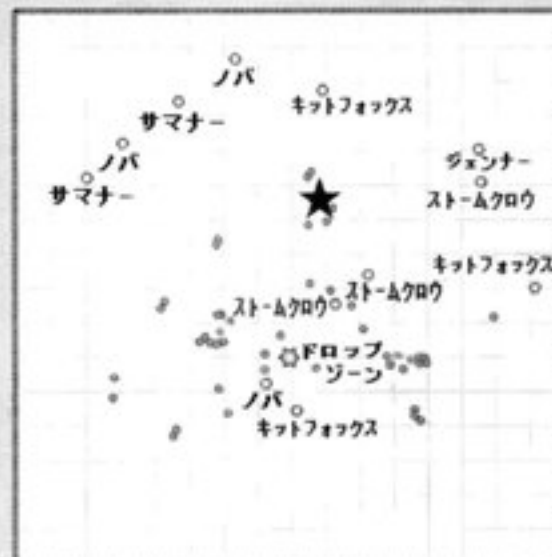
ウルフ騎兵隊（ウルフ氏族）

MAP1（~ノバ）

【主目的】敵メックをすべて破壊。
【ポイント】スタート地点付近で戦うのは危険。まずはマップ上部にある一定時間無敵のアイテムを取りに行き、近寄ってくるメックを始末せよ。アイテムの効力が切れたら、ひらけた場所でよそ見移動（右ページ上参照）しながら、残りの敵を片付けよ。

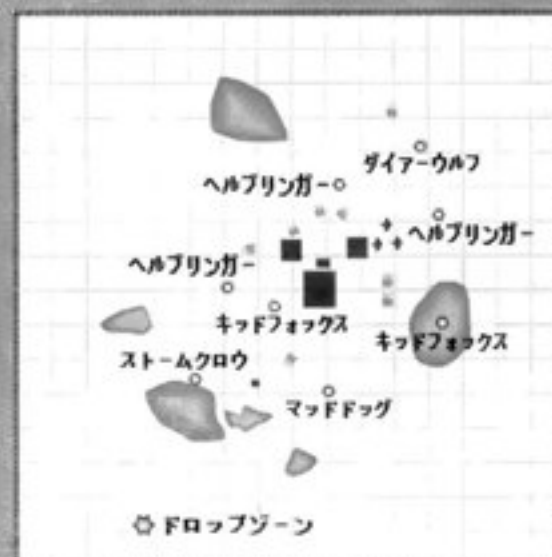
MAP2（~サマナー）

【主目的】敵メックをすべて破壊。
【ポイント】敵の姿がレーダーに映らないので、多少のやりにくさはあるが、致命的ではない。回復アイテム付近でよそ見移動しつつ、近寄ってくるメックを始末せよ。障害物が多いので、移動速度はそこそこに抑えて細かく動き回れ。ともすれば同士討ちも狙える。

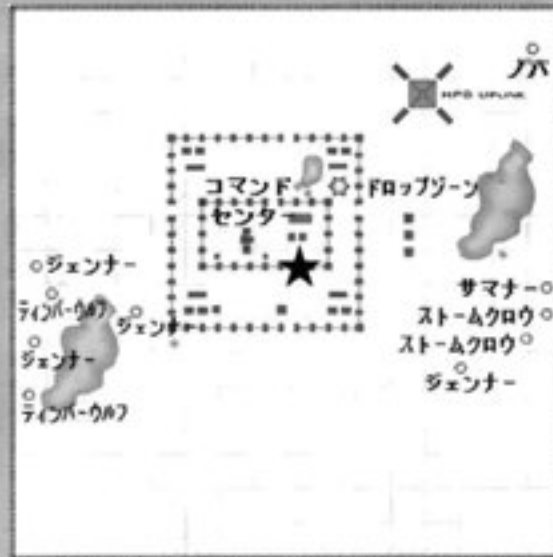
MAP3（~ウォーホーク）

【主目的】気圏戦闘機を調査・調査後、気圏戦闘機を破壊。
【ポイント】戦闘機は、調査すると離陸してしまう。メックを全滅させると着陸するので、まずは地上戦に専念すべし。戦闘機が着陸している地点の右か左のひらけた場所で、よそ見移動しながら、近寄るメックを撃退せよ。

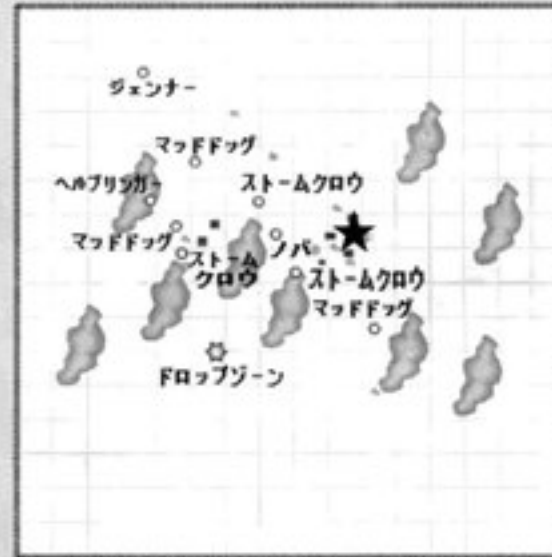
MAP4（~ジュンナー）

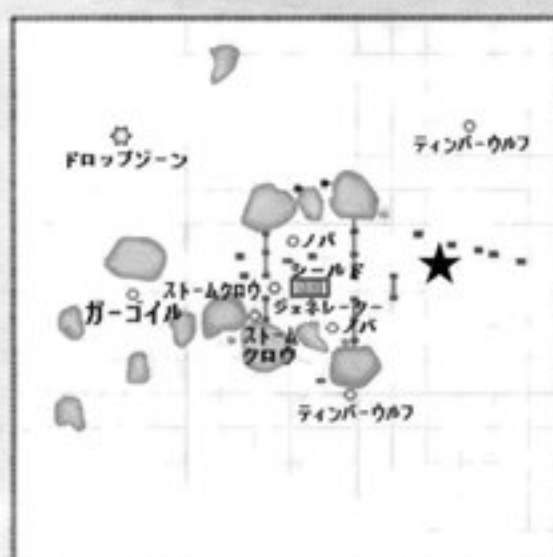
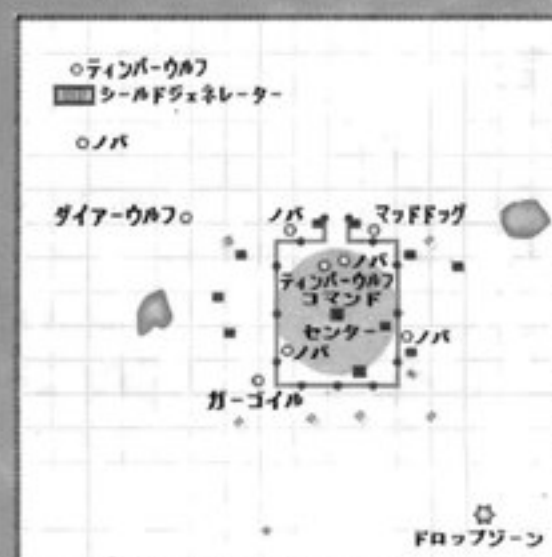
【主目的】量子レーダー妨害装置の工場を確認・破壊。
【ポイント】機動力の高いメックで外周を回りつつ、自動追尾ミサイルでジワジワと攻撃。最初の1周で砲台をすべて破壊しておくように。しばらくすると壁が壊れるが、敵メックを全滅させるまで中央に接近しないこと。

人腹うまれ（ウルフ氏族）

MAP1（~マッドドッグ）

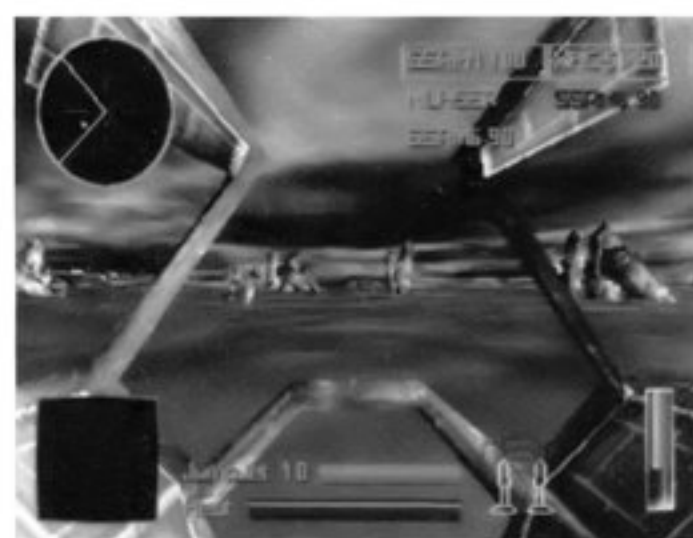
【主目的】司令部とHPG衛星発信機を守る・敵メックをすべて破壊。
【ポイント】敵から死守する施設は2カ所。どちらかが破壊されても任務失敗になるので、この2地点をこまめに往復して対処せよ。遠距離から敵を狙いすぎると、施設を誤射するおそれがあるので、中近距離から攻撃すること。

MAP2（~マッドドッグ）

【主目的】敵メックすべてを破壊・すべての敵の建造物を破壊。
【ポイント】建造物の破壊は、敵メックをあらかた片付けてから取りかかる方が安全。敵メックは地上戦用の機種が大半を占めるので、ジャンプジェットを装備したメックで空中から攻撃すると、有利に戦うことができる。

MAP3（~ウォーホーク）

【主目的】バリア発生装置を破壊・敵メックすべてを破壊。
【ポイント】外周の敵メックを慎重に破壊してから中央部に臨むべし。回復アイテム周辺の砲台は死角にまわって撃退せよ。外壁の岩場（一見登れなさそうだが、何とかなる）の1つには一定時間無敵アイテムがあるので必ず取ること。

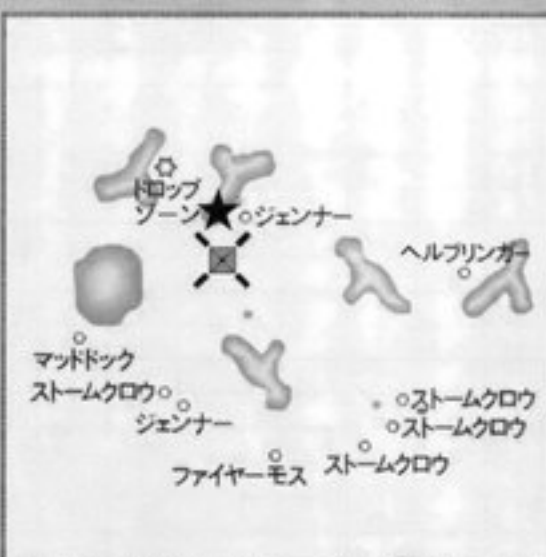
MAP4（~マッドドッグ）

【主目的】バリア発生器・司令部・敵メックをすべて破壊。
【ポイント】ジャンプジェットを装備しているメックでも、最初はバリア発生器や壁の外側の敵メック攻略に専念。マップ中央左にある、一定時間無敵アイテムを取るタイミングがポイント。壁に埋まっている敵は逃さず始末せよ。

必須テクニック「よそ見移動」について

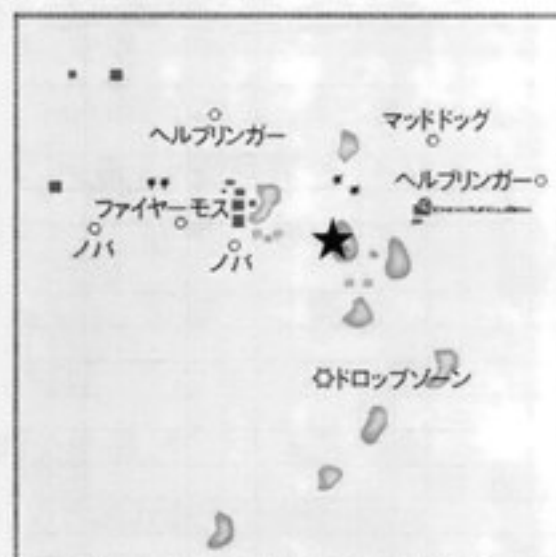
上半身を旋回・固定させての移動は、中級～上級難易度でのプレイにおいては欠かせないテクニック。視界（＝自機メックの攻撃方向）の真正面からの攻撃を、移動方向のちょっとしたきり返しでやり過ごせるのは大きい。旋回角度が大きいほど避けやすくなるが、障害物の多い地形での戦闘や、特定の場所に向かう際には不向き（進行方向の状態を確認できないから）。通常は左右45度ぐらいで固定しておくのが無難である。

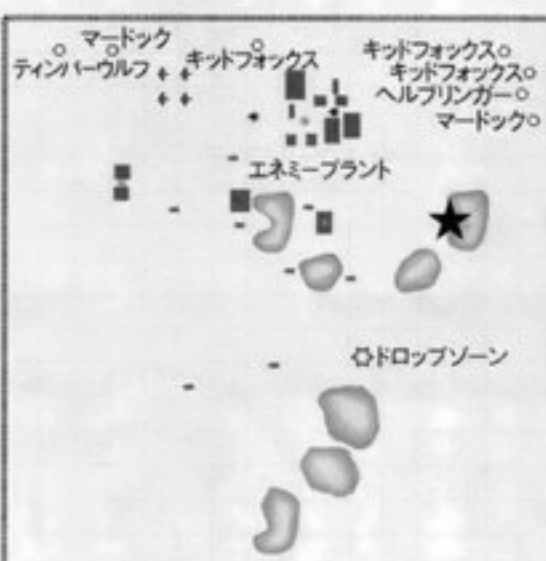
なお、「よそ見移動」の概念が感覚的につかめない人は、首を左右９０度どちらかにねじった状態で外を歩いてみるとよい（ホントかよ）。

裏切り（ジェイドファルコン氏族）

MAP1（～マッドドッグ）

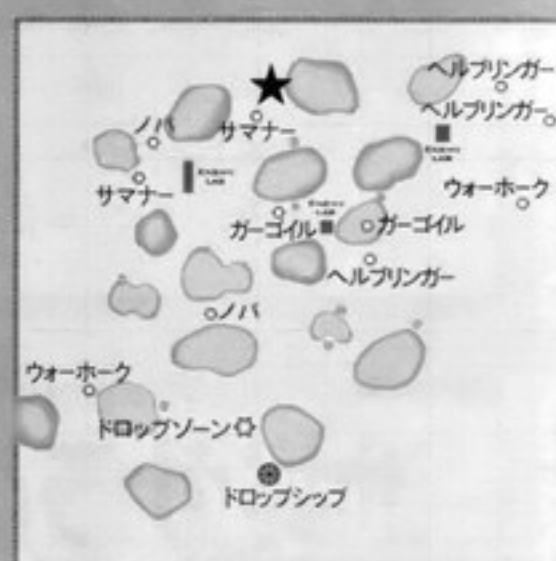
【主目的】裏切り者の識別・破壊。
【ポイント】無闇に視界に入ったメックを攻撃すると、うっかり味方を誤射しかねないので、ズームなどを使ってメック本体の氏族マークを確認しておくように。不審な味方氏族メックを発見したら、まずは調査。認識メッセージが表示されたら攻撃を開始しよう。

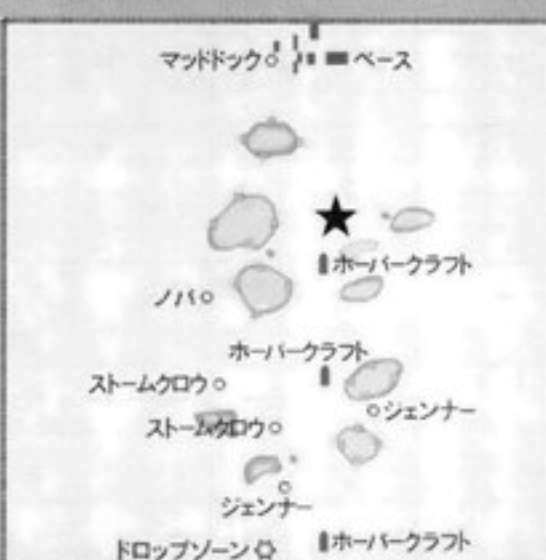
MAP2（～マッドドッグ）

【主目的】敵の設備の発見・破壊。
【ポイント】設備の発見は、ただ目的地点に到着すればいいのではなく、設備1つ1つを調査する必要がある。右側のレーダー施設から攻略していくと、比較的楽に進むことができる。その際、回復アイテム付近の砲台をあらかじめ破壊しておくこと。

MAP3（～サマナー）

【主目的】製造施設の破壊。
【ポイント】マップ右上の敵メック部隊を撃退したら、上空から攻撃してくる戦闘機の始末にとりかかること。直線軌道の武器で仕留めることは非常に難しいので、自動追尾ミサイル搭載仕様のメック（機動力よりも装甲の堅さ重視）を選択しておくように。

MAP4（～サマナー）

【主目的】ウルフ軍の研究所を破壊・ドロップシップとランデブー。
【ポイント】敵メックは中～大型が中心なので、無理して全滅させる必要はない。研究所を中心軸にしたよそ見移動で、敵に的を絞らせないようにしつつ、施設を破壊せよ。付近に砲台がある場合は、優先して破壊しておくように。

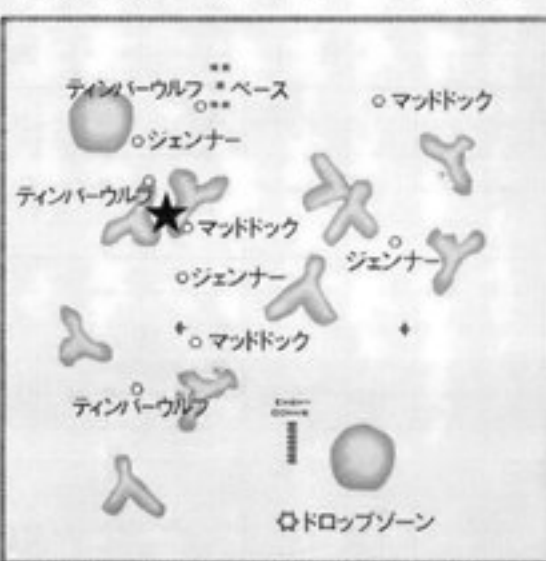
中心領域（ジェイドファルコン氏族）

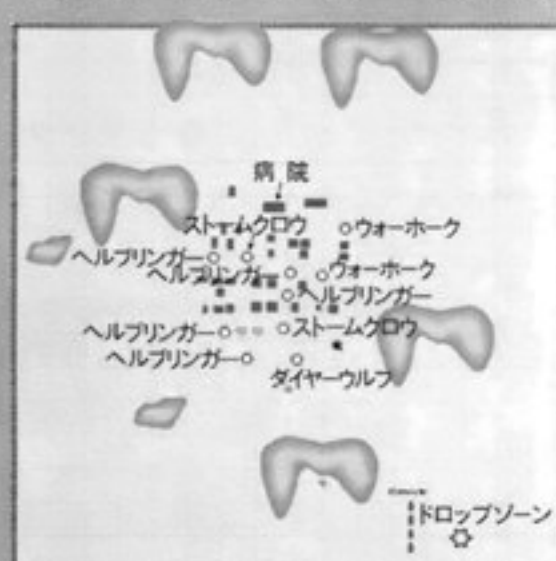
MAP1（～ジュンナー）

【主目的】ホバークラフト3車両を基地へ到着する前に破壊する。
【ポイント】戦力的には圧倒的に不利なので、速攻で勝負を決めたい。ジャンプジェットを装備したメックで、上空からホバークラフトに集中攻撃を浴びせよう。倒す順番を下、上、真ん中にすると、敵メックの追撃をかわしやすい。

MAP2（～ジュンナー）

【主目的】シアードへ向かう護送隊の護衛。
【ポイント】小型メックならではの機動力と自動追尾ミサイルを頼りに、護送隊の進行方向に出現するメック＆戦闘機を破壊するしかない。護送隊は全滅さえしなければいいので、厳重にはりつきすぎて集中砲火を食らわないように。

MAP3（～ガーゴイル）

【主目的】フルマー博士の乗る車両を識別・周囲の敵をすべて破壊。
【ポイント】スタート直後から、進行方向左90度のよそ見移動で前進。やがて敵車両と並走状態になるので、難なく調査を終えてから攻撃態勢を整えよ。車両に近づきすぎるとハマる危険性があるので、調査後はすぐに離脱すること。

MAP4（～ダイアーウルフ）

【主目的】医療班を病院へ護送。
【ポイント】オリジナルミッションで唯一、最重量メックのダイアーウルフを操縦できる。敵メックも重量級が揃っているので、ここは小細工抜きで正面から徹底抗戦すべし（といってもよそ見移動は欠かさずに）。唯一の注意点は、オーバーヒートくらいか。

Hyper Column FREE TALK GALLERY

休暇…(バカンス……?) Vol. 4

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

休暇。甘い響きだがそんな時に限って急な用件や予期せぬ出来事が起こる。そんな休暇だった。日付変更線を越えること約8時間の旅、最初の経由地、ツアー待合室で記念に写真を撮ったのが今回の運の尽き1回目、なんと待合室にカメラを忘れてしまった。気がついたのは現地に到着してツアーコンダクターさんに「カメラの忘れ物があったそうですが、どなたですか〜?」という問いかけにハタと気づく。なんともなさけない……リゾートにカメラなし。使い捨てカメラを7個も買い込むはめになる。落ち込みながらチェックイン。すると今度は会社から国際電話。会議の結果、問題が発生しているとのこと……。外は青い海とブルースカイ……なんともユウウツなカラーに染まる。続く2回目のトラブルは同行者のケガ。なんと深夜に額を3針も縫うケガ、救急で運ばれホテルに戻ったのは深夜1時半すぎ。額は切ると大量出血するという事実に驚く。アブドラ・ザ・ブッチャーの額の血はダテじゃないと認識する。慣れない異国の地で血まみれとはシャレにもならず気が滅入る。最後3回目のトラブルは帰国日を1日間違えて、前日深夜に組んだ予定はすべてパー。帰国日当日の朝8時に、午後13時のフライトだったことに気がつく。なんとも情けないおノボリさんぶりをいかんなく発揮。朝の30分で荷物をパッキング。冷や汗をかきつつ、集合時間にギリギリセーフ。前日にお土産をすべて購入しておいたことがせめてもの救い。2度あることは3度ある。本当に3度もトラブルがあるとは夢にも思わなかった。そんな思いを吹っ切ったかと思った空港待合室、初日に忘れたカメラを手に入れたのも束の間、新しいフィルムを入れたとたんにフィルムが巻き上がらなくなって故障。なんてこったと思っているあいだに成田空港到着。普段休むことなどまったく考えない日本人。たまに休むといろいろなことが起こる。旅は自分自身の発見だ。生まれて初めてニューヨークに行った時の感動。42ストリートを黒人の2人組みにドツかれ、おっかけられてタイムズクエアのピザ屋に駆け込んだときの恐怖。初めて地下鉄に乗った時の緊張。すべてが感動をもたらしてくれた。青年よ!旅へ! 新しい発見と出会いをもたらす新しい出発を求めて旅立て。

Information 旅はいい! でも本当は1カ月くらい休まないと本当の休暇とはいいにくいのはないか。休みはじめて1週間くらいして初めて新しい価値観が見えてくるような気がする。でも本当は何にもしないことがイチバンの贅沢なのだ…。次回のテーマは「御意見無用」かな……?

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 39

本名吉嶺豊彦。31歳。職業ゲームプログラマー。最近は腰痛のため、会社の近くにある区民プールに通っている。人付き合いは嫌いだが女好き、「楽しければそれで良し」を信条に好き勝手に行動するため、敵多し。

まずは、10月5日に新潟の「セガワールドマリンフェスタ」で行われたVF3tb百人組み手の結果から。新宿ジャッキー47勝5敗、俺も同じく47勝5敗。50人ずつの計100人のはずが2人ともなぜか2人ほど多かった。ま、いいけどね。数字だけを見れば9割オーバーとまずまず。

普通、百人組み手って組み手自体は3時間弱で終わるんだけど、今回はなんと4時間30分もかかった。tbって、バーサスフィニッシュの設定にするとリプレイと勝ちポーズがスタートボタンで飛ばせない設定になっているらしく、1セット終わる度に強制的に見せられる。大会とかで人の交代を考慮に入れてるかららしいんだけど、いやマヂでこれには参りました。

でも、もしチームバトルモードで全国大会があるとしても、参加者って1人1セットになるのかなぁ。それってきつくない? そうなったら全国大会の決勝なんか、1セットとられてハイその人終わりってことになるんだろうね。っていうか、そんな大会やだなぁ。

組み手での俺のキャラ構成はサラ・サラ・ジャッキー。新宿さん(禁語)はサラ・葵・ジャッキー。俺のジャッキーと新宿さん(禁語)の葵が強かった。メインキャラはどうした?って感じ。

★

最近、モノポリー熱が再燃。10月26日(日)に開催される「97年度モノポリー日本選手権東京地区予選」に参加決定。今回は初の公式大会参加になります。サイの目はいつも悪いんだけど、俺の詐欺まがいの交渉がどう生きてくるかが楽しみ。会社では強いんだけどね。まぁとりあえず、がんばってきます。

Information 新潟また行くかもしれません。今度は8時間耐久百人組み手とかやってみたい(あくまで希望)。日時等まだ未定なので決まったら書きます。11月23日の盛岡のイベント、出演者は、キャサ夫・新宿ジャッキー・ブンブン丸・柏ジェフリー・俺、そしてこないだの全国大会優勝者鷹嵐使い栗田の6人だそうな。

今週の裕クン

いや、なんつーかバリバリしゃべり始めました。ていうか、まだ片言なんだけどね。わからない言葉があると、なにやら怪しい言語でしゃべりまくってます(笑)。そういえば、ビデオの操作覚えたみたいです。ボリューム調整や、巻き戻しで再生とか。マジ?

GAME 科学研究所
GAME SCIENCE LABOLATORY

第5回

行ったり来たりする敵ユニット

モバイルギアを買いました。超遅筆の私にとって、空いた時間に原稿が書けるモバ君はまるで救世主のようです。ちなみに今回の原稿もモバ君で書いてます。が、IMEがおバカさん。ATOK11に慣れた私には辛いです。

written by 佐ブ＆サイガ　illustration　AKIYAMA

助手「教授、さっきから行ったり来たり、行ったり来たり、少しは落ち着いてください」
教授「…………………………」
助手「じたばたしても私たちには何もできやしません。さ、座ってください。って、まさか……………………わ―やっぱり寝てるっ！　起きてください、教授!!」
教授「んみゃ、ふぁ―んんん。なんだどうした、産まれたか？」
助手「なんだじゃないですよ!!齢九拾にして初めてのお子さんが産まれるというのに、シャキっとしてください、シャキっと」
教授「むひゃぁぁぁん。そうだな眠け覚ましになんか話そうか」

うろうろウロウロ

助手「今の教授を見ていて思い出しました。実は今、ちょっとしたシミュレーションＲＰＧを習作してるんですけど、敵ユニットが変な動きをするんです」
教授「変な動き、どんな？」
助手「行ったり来たりするんです。目標地点に向かった敵ユニットがその地点でウロウロするんですよ、さっきの教授みたいに」
教授「それってさ、目標の地点とその隣のマスを行ったり来たりするんだよね？」
助手「そうです」
教授「えっとたしか、その症状は魔神転生の１作目で見たことがあるよ。まずは、目標に着く。しかし目標にユニット(自分)がいて入れないから一番近い隣のマスに移動。すると目標が空くので次には目標に移動。これを、繰り返しているんじゃないかな、たぶん」
助手「そうか!!　目標に着いたら移動しなければよいんですね！」
教授「んー、それじゃ解決できんのだ」
助手「えー！　どうしてですか!?」
教授「２体の敵ユニットが同じ地点を目標にしたらどうなるだば？」
助手「えっと、あっ、そうか!!　２体の場合、最初の１体は目標に着いて動かないけど、後の１体がウロウロしちゃうのか」
教授「だ・い・せ・い・か・い！では、どうすればよいかというとじゃ。えろえろ方法はあるんじゃが、例えばルーチンが導き出した移動先からの目標地点までの距離(必要な移動力)より、現在地から目標までのほうが近い、または同じ場合は移動しない、などの処理で解決ができるじゃろ」
助手「他にも解決する方法ってあるんですか？」
教授「もっとも簡単なのは移動先を求める際に足元のマスも含める方法かのぅ。そうすれば移動しなくてもよい時は移動しなくなるからにょ」
助手「そのほうが簡単そうですね」
教授「この場合結果的に移動しないだけで処理的には移動しているから、画面上の演出等カットするのを忘れないようにな」

魔人転生Ⅱ

助手「なるほど、でも、確か教授ってシミュレーション苦手じゃないですか。どうして詳しいんです？」
教授「苦手なのは確かなんだけど思考ルーチンの仕様は書いたことがあるんだよ」
助手「それって初耳ですよ。いったいどんなタイトルの思考ルーチンを書いたんです？」
教授「……スパイラルネメシス」
助手「魔人転生Ⅱですか」
教授「うわマニア！サブタイトルしか言ってないのに」
助手「タイトルに思いっきり書いてありますよ」
教授「あ…………………………」

おたよりでーす

助手「そう言えば、読者の方から質問が来てますよ」
教授「え、どんなっどんな！」
助手「えっと、東京都中野区野方にお住いの雑賀さんからの質問です『シミュレーションＲＰＧが好きなのですが、いつも不思議に思っていることがあります。どうして命中率が99％なのに味方の攻撃は意外と外れてしまうのですが、どうして敵の命中率は３％でも意外に当るんでしょう？』わかるなその気持!!」
教授「わしはあんまりシミュレーションRPGやってないから一般論として答えるけど、命中率が例え99％だとしても相性や地形効果とかが影響するから実際の確率は低い場合があるんだば、敵は相性や地形効果をしっかり見てるんで、命中率が低くても意外に当ったりするしな。そう言えば、スパロボＦは戦闘の時に最終的な命中率が表示されるから、そんなこともないんじゃないかのう」
助手「でも、95％以上でも意外に外れるし、５％以下でも意外に食らってる気がしますが」
教授「それは、自分の攻撃が外れた時は印象に残るけど、当った時は忘れてるから、そう感じるだけじゃよ。つまり、隣の芝生は青いのだば」
助手「ううぅぅ……」
教授「はっはっは、でもこのことを踏まえて多少プレイヤー側を有利にすれば、そういった不快感の少ないゲームを創れることを覚えておいたほうがよいぞ」

オチの行方

助手「そうだ。教授の子供の名前を読者から募集するってどうです？」
教授「でも、そんなことして今回のオチが便秘とかだったらどうするよ？」
助手「……では、産れた子が私に似てるってのはどうです……」
教授「お、おい……」

お便り大募集

『ＧＡＭＥ科学研究所』では、ご意見、ご感想、今後扱ってほしいテーマなど、なんでも、お便り募集中！　宛先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　セガサターンマガジン『ＧＡＭＥ研究所』係まで。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

1 性別
男性 1
女性 2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01 ファミ通
02 TV Gamer
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃PlayStation
07 ザ・プレイステーション
08 じゅげむ
09 少年エース
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 電撃G'sマガジン
14 TECH サターン
15 電撃SEGA SATURN
16 ファミ通サターン
17 GAME Clash
18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他（具体的に要望を）

7 あなたはゲーム代（ソフト・攻略本・関連グッズ）にいくらぐらい使いますか？
01 1ヵ月に3,000円以下
02 1ヵ月に3,000円〜5,000円
03 1ヵ月に5,000円〜1万円
04 1ヵ月に1万円以上
05 その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01 毎号出す
02 プレゼントがほしいときは出す
03 ときどき出す
04 はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 LANDMARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 （特報）サクラ大戦蒸気ラジヲショウ
05 （特報）シャイニング・フォースⅢ 王都の巨神
06 （特報）ソロ・ライシス
07 （特報）AZEL－パンツァードラグーンRPG－
08 （特報）街
09 （特報）セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
10 （特報）RONDE〜輪舞曲〜
11 （特報）ソニックR
12 （特報）この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
13 （特報）マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術師〜
14 （特報）金田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜
15 （特報）スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
16 （特報）SAVAKI（サバキ）
17 （特報）デビルサマナー ソウルハッカーズ
18 （特報）ZAP!スノーボーディング トリックス'98
19 （特報）実況Jリーグ 炎のストライカー
20 （ゲームスクール特集）ゲームクリエイターになろう
21 読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!
22 セガプレス
23 （連載小説）蒼穹紅蓮隊
24 セツ風の島物語 ガープ博士の幻燈会
25 グランディア開発者リレーインタビュー
26 （攻略データ・フォーカス）機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
27 （〃）メックウォリア2
28 （コラム）ゲームでショウ
29 （〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
30 GAME科学研究所
31 （特集）そうだ、京都・大阪へ行こう。
32 （特別企画）スーパーロボット大戦F 徹底攻略3
33 BAN'PRESTO
34 NEW RELEASE TITLE
35 （COMING SOON）Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
36 （〃）魔法学園ルナ
37 （〃）プリンセスクエスト
38 （〃）テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜
39 （〃）ロストワールド ジュラシック・パーク
40 （〃）セガエイジス/コラムス アーケードコレクション
41 （〃）ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
42 （〃）仮面ライダー作戦ファイル1
43 （〃）全日本プロレス FEATURING VIRTUA
44 （COMPLETE GUIDE）あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED
45 （〃）デッド オア アライブ
46 （〃）サムライスピリッツ天草降臨
47 （〃）ストリートファイターコレクション
48 （〃）スティープスロープスライダーズ
49 東京デザエモンランド
50 アーケードエクスプレス
51 AM3研Rush!!
52 電脳戦機バーチャロンX OVER
53 AM2研 EXPRESS WEEKLY
54 月刊ファルコムマガジン
55 ハロー！カプコン
56 ゲームとアートの微妙な関係
57 箱崎の母的占い
58 裏技の極（きわみ）
59 セガサターンソフトレビュー
60 誌上通信販売

表2 ハードリスト

01 セガサターン（互換機含む）
02 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03 スーパー32X
04 プレイステーション
05 3DO（REAL、TRY）
06 PC-FX
07 スーパーファミコン
08 PCエンジンシリーズ
09 NEO･GEO（CDを含む）
10 ゲームボーイ
11 NINTENDO 64
12 パソコン
13 ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14 フォトCDオペレーター
15 電子ブックオペレーター
16 セガマルチコントローラー
17 レーシングコントローラー
18 バーチャガン
19 アナログミッションスティック
20 コードレスパッド
21 新型バーチャスティック
22 バーチャスティックプロ
23 ツインスティック
24 セガサターンモデムセット
25 セガサターンワープロセット
26 フロッピーディスクドライブ
27 通信対戦ケーブル

表3 ソフトリスト

001 悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜
002 悪魔全書 第二集
003 アストラスーパースターズ
004 アルカナストライク
005 AZEL －パンツァードラグーンRPG－
006 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
007 ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明
008 ヴァンパイア セイヴァー
009 ウォークラフトⅡ ダークサーガ
010 ウルトラマン図鑑2
011 宇宙のランデブー〜RAMA〜
012 馬なり1ハロン劇場
013 UNO DX
014 Wizard's Harmony2
015 Wizardry ネメシス（仮）
016 英雄志願 GAL ACT HEROISM
017 SDガンダム GCENTURYS（仮）
018 SNKファン-CD餓狼伝説編
019 E・TUDE〜エチュード〜（仮）
020 X2
021 X-MEN VS. STREET FIGHTER
022 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
023 R?MJ The Mistery Hospital（仮）
024 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
025 音楽ツクールかなでーる2
026 仮面ライダー作戦ファイル1
027 GUNGRIFFON Ⅱ（仮）
028 GRANDRED（グランドレッド）
029 ガイアブリーダー
030 ガンブレーズS
031 機動戦士ガンダム ギレンの野望（仮）
032 究極タイガーⅡPLUS
033 銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜
034 金田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜
035 クーリエ・クライシス（仮）
036 グランディア
037 クロック！ パウパウアイランド
038 クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
039 幻想水滸伝
040 現代大戦略 Strikes（仮）
041 公道最速伝説 頭文字D
042 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
043 COTTOn 2（コットン2）
044 コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜
045 サイキックフォース
046 サウンドノベルツクール2
047 坂本龍馬・維新開国
048 サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜
049 サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ
050 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
051 ザ・スターボウリング Vol.1
052 貞本義行 イラストレーションズ
053 サターンボンバーマン ファイト!!
054 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
055 SAVAKI（サバキ）
056 ZAP! SnowBOARDING TRIX'98
057 Jリーグエキサイトステージ V1
058 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
059 実況パワフルプロ野球'97（仮）
060 実況Jリーグ 炎のストライカー
061 シャイニング・フォースⅢ 王都の巨神
062 ジャングルパーク〜サターン島〜
063 白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜
064 水滸伝 天導一〇八星
065 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
066 スーパーロボット大戦F〜完結編〜
067 スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
068 スーパーアドベンチャー ロックマン
069 スレイヤーズ ろいやる2（仮）
070 制服〜ハイスクールカウントダウン〜
071 SEGA AGES／パワードリフト
072 SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
073 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
074 ゼロディバイド ファイナルコンフリクト
075 仙窟活龍大戦 カオスシード
076 センチメンタルグラフティ
077 卒業Ⅲ〜Wedding Bell
078 卒業アルバム
079 速攻生徒会
080 ソニックR（仮）
081 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
082 ソロ・クライシス
083 タブロー・イ・ゼロウ
084 ダービースタリオン（仮）
085 大航海時代外伝
086 たまごっち（仮称）
087 ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション
088 探偵神宮寺三郎〜夢の終わりに〜
089 超フラッピー
090 ツアーパーティー 卒業旅行にいこう
091 DJ wars
092 ティンクルスタースプライツ
093 テクストート・ルド 〜アルカナ戦記〜
094 デジグ トーマス〜アートコレクション
095 デジグ ラッセン〜アートコレクション
096 デビルサマナー ソウルハッカーズ
097 テナントウォーズ
098 TILK〜青い海から来た少女〜
099 慟哭 そして…
100 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2〜彩（いろどり）のラブソング〜
101 ドラゴンナイト
102 トランスポートタイクーン
103 DREAM SQUARE 山田まりや
104 セツ風の島物語
105 七つの秘館 戦慄の微笑
106 忍ペンまん丸
107 ネクストキング 恋の千年帝国
108 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
109 バーチャファイター3
108 バーチャル競艇2
111 バーニングレンジャー
112 バイオハザード2
113 パチンコホール新装大開店
114 バトルガレッガ
115 バブルシンフォニー
116 反射でスパーク！
117 バロック
118 海辺（ビーチ）でリーチ!
119 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special
120 ファーランドサーガ
121 フォトジェニック
122 プラドルDISC
123 ブラックマトリクス
124 プリンセスクエスト
125 プリンセスクラウン
126 プリズナー オブ アイズ邪神降臨
127 プリンセスメーカー〜ゆめみる妖精〜
128 フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
129 フレンズ〜青春の輝き〜
130 プロ野球チームもつくろう！
131 放課後恋愛クラブ一恋のエチュード一
132 HOP STEP あいどる☆
133 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
134 街
135 魔導物語
136 魔法学園ルナ！
137 魔法少女プリティサミー ハートのきもち
138 マリア 君たちが生まれた理由
139 マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜
140 マリオ武蔵野の超将棋塾
141 メタルフィスト
142 メッセージ・ナビ
143 モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜
144 悠久幻想曲2（仮）
145 悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION
146 ユニバーサルナッツ
147 雷電ファイターズ
148 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
149 リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜
150 RIVEN
151 LUNAR ETERNAL BLUE
152 ルパン三世〜ピラミッドの賢者〜（仮）
153 Warrz（ワーズ）
154 ワールドサッカーRPG（仮）

SEGASATURN

さらに ああん ゴメンナサイ

いじめないでぇ…

発売が（またまた）延期になりました。

全国の「ブルーブレイカー」ファンのみなさまっ！
セガサターン用ゲームソフト「ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～」の発売を
10月30日とお知らせしておりましたが、さらにもう少し時間をいただくこととなりました。
スタッフ一同より完全な形でお届けするため、制作にラストスパートをかけております。
誠に申し訳ありませんっ!!! ご迷惑をおかけいたしますが、よろしくお願いいたします。

11.27 ON SALE!

今度（こそ？）は厳守します!!!

初回超豪華特典付き!!

恋愛ロールプレイングゲーム

BLUE BREAKER

ブルーブレイカー

～剣よりも微笑みを～

Set out on a journey of adventures now, To meet You!

●HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http : // www . human . co . jp

●スタッフ募集中●職種：1.プログラマー 2.CGデザイナー（2D・3D） 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせください。総務部Tel.0422(70)7777

SEGA SATURN

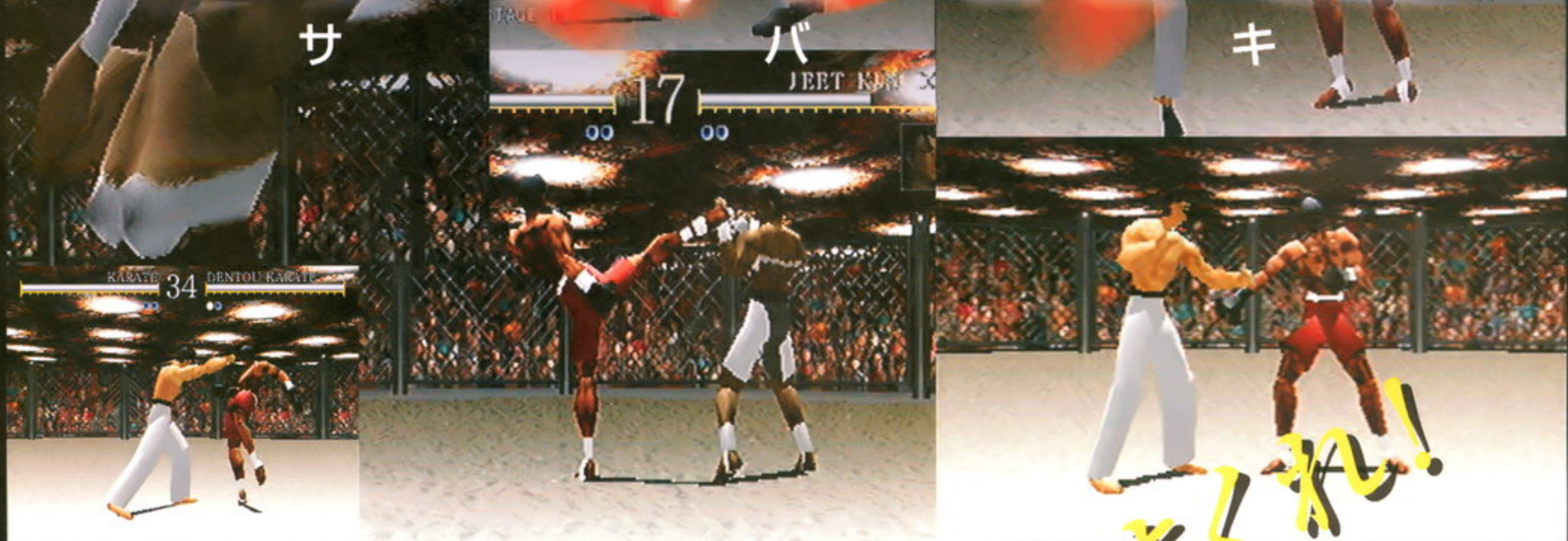
立技最強を決定する、超空間異種格闘技戦!!

リアル! リアルなんだよー 信じてくれー。何がリアルってほんま、画面はリアルやし、動きはリアルやし、なんちゅーてもコンビネーションがリアルやねん。何でゆーたらモーションキャプチュアつこてないからプログラムで動きけーさんして技出してんねんけど、それがもー! 見たってんかこれ、笑かっしょんで。下段ゆーたら下段出っしょるし、その後上段ゆーたら、ほんまに上段出っしょるねん。そのままやんけ! ちゃうねん、ちゃうねんて。あんなー、最初に下段が出たらなー、ちゃんとその後“足を組み替えてから”上段出すねんて、そやから、ユーザーはやな、下段出したかったら、レバー下にやってキックボタン押して、そのまま、レバー上にやってキックボタン押してやったら、コンピューターが勝手に足を組み替えるように計算してくれよるから、もう“流れるよーに”、技を自在に出せるっちゅうわけやな。

捌け! 捌け!

究極のリアル格闘ゲーム

SAVAKI

サ バ キ

空手やで、空手、空手ゆーたらドンドン、バカスカ打つやつや、下がっとったらアカン。相手が防御しとっても上から打つんや、空手ゆーたら、精神力やで。テコンドー、テコンドーをなめとったらあかんで、何で足技ばっかり使うねんちゅーたらな、足は手ーより威力があるからや、当たり前やろ。その足技ばっかりでボクシングみたいに技たくさん出してみー、そらえげつないわ。“伝統空手”ゆーたらフロム沖縄や、沖縄ゆーたらハブや、一撃必殺やで、一撃で決まるもんやから、ジャブみたいなもん出す必要あらへん。捌いて突いたらそれで終いや、ハブはあんまり関係ないけどな。もー書く場所無くなってきたからあんまり書けへんけど、そーゆーふーに全部で7つの格闘技が出てきて“異種格闘技戦”ちゅうわけや。“どの格闘技が最強か”ゆーて戦おーゆーねんな、ほな決めたってんか。

捌きまくれ!

空手　テコンドー　ムエタイ　ジークンドー　伝統空手　ボクシング　フリースタイル

標準価格 5,400円（税抜）

CYNUS
マイクロキャビン
開発・発売元：有限会社サイナス　〒141 東京都品川区上大崎3-7-8 しろがねロッカス301
販売元：株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12

君のDJブースは、ここにある。

SEGASATURN

DJ Wars

DJウォーズ

ゲーム史上初
DJ体感ゲームソフト誕生

2つのモードで、楽しめる。

ボスキャラとのDJバトルをくり返し、真のDJキングを目指す「ストーリーモード」とDJテクニックに磨きをかける「スタジオモード」を搭載。また、君の持っている音楽CDを使ってのDJプレイも可能！ゲームの楽しさがグーンと広がるゾ!!

ノリで戦え、センスで遊べ。

音楽プロデュースは、avex group。

ゲームで使われる50曲もの音楽は、なんとエイベックス・グループによる完全オリジナル。テーマ曲だって、人気DJ、ジョン・ロビンソンの「EVERYTHING'S GONNA BE ALRIGHT」。最新のクラブ・サウンドがさらにDJプレイを盛り上げる!!

'97.11月上旬発売予定

DJウォーズ、テーマ曲
収録アルバム「SEVEN」
(ジョン・ロビンソン/avex trax)
10月22日(水) 先行発売決定！

製作・著作／株式会社スパイク
発　売　元／株式会社スパイク　http://www.spike.co.jp/
総販売元／株式会社 ゲオ　〒163-14 東京都新宿区西新宿3-20-2
東京オペラシティ13F 私書箱2564号 TEL.03-5353-0567 FAX.03-5353-0577

GEO Spike

すべての"D"ファンへ

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN

ハチロクが疾走る、
白熱のダウンヒルバトル!!
峠を制するのはキミだ!!

ヤングマガジンで大人気連載中!

頭文字D（イニシャル）セガサターンでついにゲーム化!!

12・25発売予定

チゴーだからって
く見るなよ

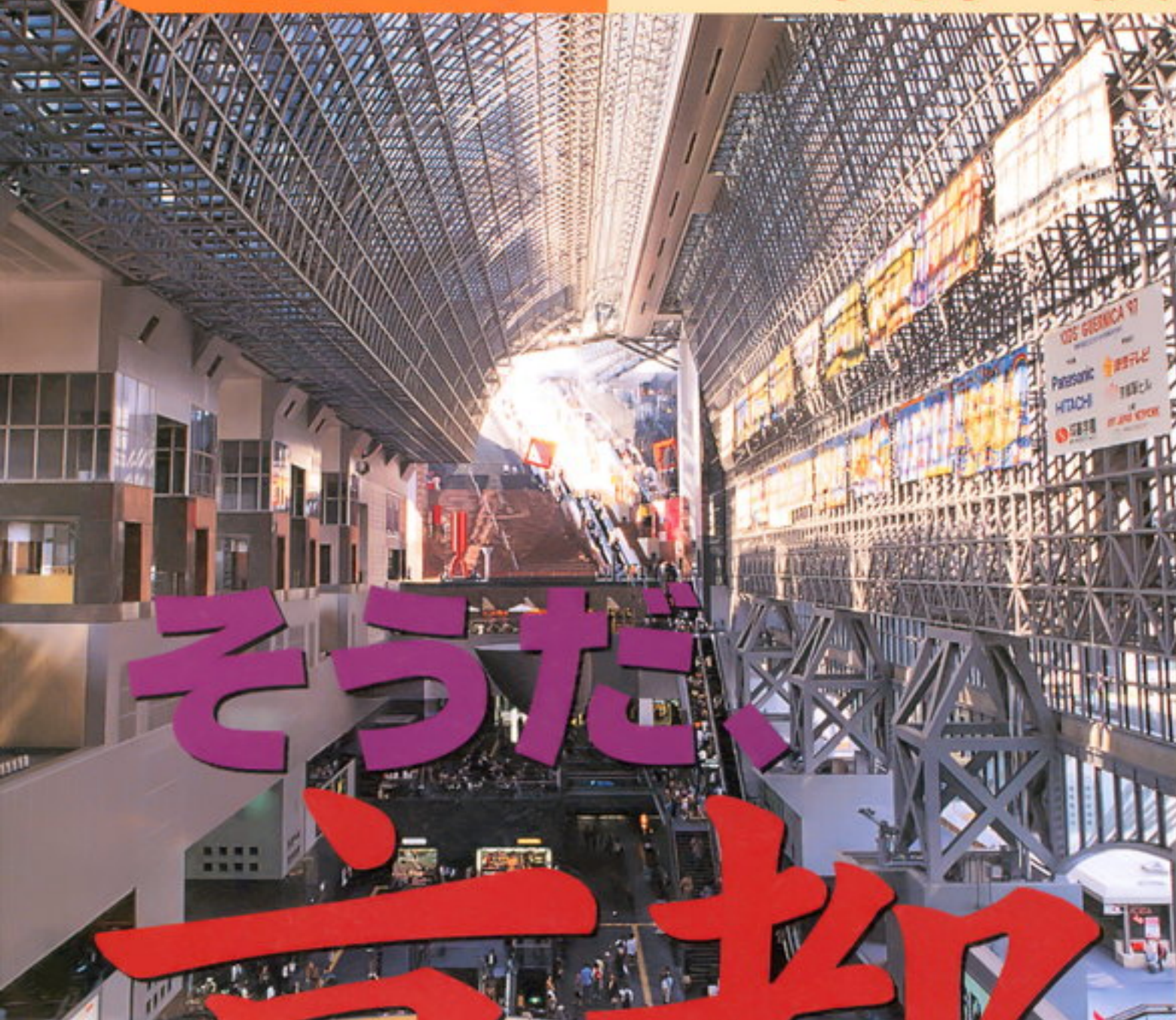
もっとたくみくんの
バトルみたいな

▲登場人物も原作に忠実に再現!!

セガサターン版 頭文字（イニシャル）D

ジャンル:レースゲーム　対応ハード:セガサターン　予価:5,800円　発売:講談社

KODANSHA

特別企画　最新の複合型AM施設は面白い

そうだ、京都・大阪へ行こう。

三都物語のCMが流れ、旅愁漂うこの季節。折りしも今年はセガのAM施設が関西に次々とオープンした。日常の喧騒から抜け出して、食・趣に"遊"の3拍子をそろえた街、京都・大阪へご案内する。

新生、京都駅に最新AMスポット誕生

9月10日、7年もの歳月を経て、新しく生まれ変わった京都駅。そして、京都の新しいシンボルとなるべく、高く、豪快にそびえ立つジェイアール京都伊勢丹の10階に、ジョイポリスとしては関西初となる京都ジョイポリスがオープンした。新規アトラクションを7つも導入し、女性層をターゲットにしたという京都ジョイポリスのコンセプトは"It's cute""Touch & feel"。アトラクションをはじめ、内装もそのコンセプトにそって作られているので、注目したい。

そしてなんといっても入場料が無料なのはうれしいかぎり。交通アクセスもバツグンによく、気軽に立ち寄れながら、ジョイポリスとしての遊びゴコロがたくさんつまった京都ジョイポリス。それでは、その詳細を新アトラクションを中心に徹底的に紹介しよう。

新京都駅は古都京都の人の流れを変えた

「文化の香りと躍動する街のメディアとしての駅」というコンセプトのもとに、改築が進められた京都駅。

その現状について、京都駅ビル開発(株)営業部の富山奈保さんにお話をうかがった。「もともと『駅』ということもあり、幅広いお客様がお越しになりますが、カップルおよび熟年女性が増えたように思います。土日を含め、近郊（京都、滋賀、大阪、奈良、神戸など）からのお客様が増えています。アトリウムや大階段といった他のどこにもない開放的な空間と時間を楽しんでいただけると思いますので、ぜひお越しになって、実感していただきたいと思います」。

また、ジェイアール京都伊勢丹営業統括部石川氏に、京都ジョイポリスのテナント理由をうかがった。「①当百貨店が特に重要な顧客層として位置づけている『若い世代』の支持が得られるもの。②話題性に富み、集客力があって百貨店の上層階としてシャワー効果が期待できること。この2点を満たしていることが大きな選定理由です」。

ガラリとその様子が変わってしまったJR京都駅前。駅ビル自体がランドマークとなった。

京都ジョイポリス
ジェイアール京都伊勢丹10F
京都タワー
郵便局
京都中央
西第2駐車場
京都駅
南北自由通路
ホテルグランヴィア京都
東海道新幹線
東海道新幹線　京都駅

■交通アクセス

●京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町657ジェイアール京都伊勢丹10F
●TEL:075-365-8778（代表）
●営業時間10:00～23:00（年中無休）入場無料
●JR京都駅、市営地下鉄京都駅、近鉄京都線京都駅烏丸口徒歩0分。

※車でお越しの方
ジェイアール京都伊勢丹「西第2駐車場」（有料）へ。

京都ジョイポリス

JOYPOLIS

それでは、いよいよ京都ジョイポリスの全貌を紹介しよう。ゲームやプリクラもいいけど、アトラクションはすべて体験しておいて損はないぞ。

京都JP(ジョイポリス)にしかないアトラクション満載

京都ジョイポリスは、これまでのジョイポリスに比べて、面積的には狭いほうだが、その空間を最大限に生かして、アトラクションを非常に巧みに設置しているのが特徴だ。普通のゲーム筐体やメダルゲームのスペース、カフェなどを十分に確保しつつも、アトラクション数は10個を数え、そのうちの7つが京都ジョイポリスにしかない新規のアトラクションであることも注目されるところ。また、それぞれバラエティに富んでおり、レースものあり、ホラーものあり、探偵ものありと、幅広い層の来場者に対応している。

現在オープン直後ということもあり、日曜・祭日はどのアトラクションも長蛇の列ができており、乗るにはある程度覚悟がいるが、平日の午前中はかなり狙い目だとか。1日かけてすべてのアトラクションを体験することも可能なので、早起きして行ってみよう。

各アトラクションにはそれぞれ受け付けがあるので、チケットを買ってからそちらへ。

オススメ　バイクアスロン

小島の頂上から波止場までを自転車で一気に下るダウンヒルレースをモチーフにしたアトラクション。筐体は、ジャンプ、ラフロードなどの疾走感をリアルに体験できるエアー駆動モーションを装備した2人乗り自転車。コースには、いくつもの仕掛けがあり、体力よりも2人のチームワーク、冷静な判断力が大切。

体験者から一言：衝撃がすごい。ハンドルをしっかり握らないと振り落とされそう。行く手に鞄や、穴や、人が。……人をひいた時は、良心が痛んだ。

●料金:500円●身長:110cm以上●所要時間:約2分30秒●定員:2名乗×4台

ロストセメタリー　一番人気

2人乗りのトロッコで地下深くにある墓場へと疾走するコースター感覚のお化け屋敷。地下は曲がりくねったコースになっており、その先では封印されたゾンビが襲いかかる。そこから無事に脱出することができるか？VR技術を駆使し、スピード、スリル、恐怖感を味わえるコースタータイプのアトラクション。

体験者から一言：ゾンビからやっと逃れたかと思ったら、ドアがガタッ。ギャア！　ゾンビだ！……と騒いでないで速やかに降りましょう。

●料金:600円●身長:110cm以上●所要時間:約4分●定員:2名乗×6台

レーサー気分　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ・スペシャル

アーケードゲーム「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」が、モーションライドに実車(メルセデス・ベンツ・Cクラス、アルファロメオ155)を搭載した、体験型バーチャル・レーシングアトラクションになった。CGに合わせて、激しくかつリアルに動く実車筐体の迫力はまさに圧巻。ここでしかプレイ不可能。

体験者から一言：上下左右に振られるので、車酔いする人は要注意。マイカーのないカップルはちょっとしたドライブ代わりにどうぞ。

●料金2人:1,000円　1人:700円●身長:130cm以上●所要時間:約3～8分●定員:2名乗×2台

ミステリーウォーク　探偵物語

偶然出くわした殺人事件の解明のため「ジョイポリス」各所に設置された6体の事件関係者(トーキングヘッド)を探し出し、それぞれの証言に基づいて捜査を行うウォークフリーアトラクション。音声入力装置により、プレイヤーの問いかけに対してトーキングヘッドが表情豊かに証言する。キミは事件を解明できるか？

体験者から一言：まるで火曜サスペンス劇場。いろんな顔に話しを聞き、ふ～む、犯人はおまえだ！ えっ？ 第3話まであるの？ I'll be back!

●料金:500円●身長:制限なし●所要時間:制限なし●定員:制限なし

アクアリーナ

幻想水族館

CG技術とインタラクティブ技術を駆使したバーチャル水族館。通常の水族館では見ることのできない魚の習性などをインタラクティブに見ることができるのが特徴。また、巨大水槽型ディスプレイでは、全長18mのマッコウクジラや、2頭のイルカたちとインタラクティブにコミュニケーションできる。

体験者から一言 子どもを産むタツノオトシゴ、怒って全身針ねずみのハリセンボン。その反応が楽しくて、何度も水槽に触ってしまう。

●料金:300円●身長:制限なし●所要時間:制限なし●定員:最大30名

5(ファイブ)センスガーデン

5感にフィット

感性をもとに恋愛を診断する全く新しい形のアトラクション。数種類の中から気に入ったビンを選んだり、気に入った香り、気に入った音楽を選んだりして、異性とうまくいくための方法や相手のハートをキャッチするための魅力の出し方をショッピング感覚で診断できる。カップルはもちろん、1人でも楽しめる。

体験者から一言 女性の、女性による、女性のための空間……という雰囲気。男性1人で入るのは勇気がいるかも。彼女を連れて行ってね。

●料金:500円●身長:制限なし●所要時間:制限なし●定員:最大18名

カートゥーンストリート

スタンプラリー

スタート地点でスタンプ台紙ブックをもらい、京都ジョイポリス内に設置された40カ所のスタンプポイントをナンバー順に回ってカートゥーン(マンガ)を集めるスタンプラリーアトラクション。すべてのスタンプを集めると1冊のマンガができ上がる。途中5カ所では、マンガの末路を左右するスタンプポイントもあり、その結末はあなたの選択しだい。

体験者から一言 ついつい童心に帰っちゃうよね、スタンプって。でもホントの子ども押しのけてスタンプ押すのはマズイよ、やっぱり。

●料金:500円●身長:制限なし●所要時間:制限なし●定員:制限なし

他でも人気のアトラクション

京都にもあった!

パワースレッド

ウィンタースポーツ「ボブスレー」をモチーフにしたレースアトラクション。ボブスレー型ライドに搭乗し、両サイドのレバーを操作してスピードを競い合う。

●料金:500円●身長:110cm以上●所要時間:約3分●定員:2名乗×4台

マーダーロッジ

嵐の中、ロッジの中にいる8人とロッジの管理人が殺人鬼に襲われるというストーリーの3Dサウンドホラーハウス。

●料金:600円●身長:制限なし●所要時間:約4分30秒●定員:8名×2ユニット

フォーチュンミュージアム

カール・ユングの心理学に基づく心理テストミュージアム。アートの問いかけに答え、最後に診断結果を受け取る。

●料金:500円●身長:制限なし●所要時間:約5分(鑑賞時間除く)●定員:50名

一息入れたいときはココ!

ディッピンドッツアイスクリーム

すっかりおなじみになった新感覚アイスクリーム、ディッピンドッツ。その食感はぜひ一度体験しておきたいところ。バリエーションは8種類。300円。

カフェミント

京都タワーや西本願寺を見ながら、本格的なベルギーワッフルやハーブティが楽しめるカフェミント。フルーツを自分でフレッシュジュースにしてしまうジュースマシンも必見!

定番コーナーもあり!

上記のアトラクション以外にも最新アーケードゲームを筆頭に、メダルゲーム、プリクラ系も充実。通常のアミューズメントセンターのように気軽に入場できるのも京都ジョイポリスならでは。アトラクションの合間にぜひどうぞ。

新アトラクションを生み出すセガAM5研に迫る!!

(株)セガ・エンタープライゼス
第5AM研究開発部部長 **兼安時紀**氏

――セガのAM５研という部署について、これまで手がけられたことなどを中心に、教えてください。

兼安　５研ができたのは、今から８年前くらい前で、ちょうどフジテレビの夢工場といったイベントが開催されていたころなんです。それまではずっとアーケードのゲーム機器を作ってきたんですが、もう少し規模の大きなものを作る部隊を、今のAM４研をベースに10人くらいのスタッフが集まってスタートしました。その当時、夢工場で無線のラジコンカーのレースゲームを作り、さらにその周りにゲーム機を100台くらい置いてみたんです。するとレースをするために順番を待つお客さんが、そのゲームで遊ぶんですよ。これをヒントに、もっと大規模な施設を作れば、何らかの可能性が見出せるのではないか、ということで、より大型のマシンの開発をスタートしました。そして、それまでのマニアと呼ばれる客層から、もっと普通の人達が遊べるような施設を作ろうということで、テーマパーク構想を進めることになったんです。ですので、AM５研ではアトラクションの開発はもちろんですが、ここ数年は施設のコンセプト作りから、内装、デザイン、さらに物品にいたるまで、トータルでやるようになりました。機械を修理する部隊も含めて、現在では約70人のメンバーが、いろいろな業務を兼任してやっています。

――アトラクションはジョイポリスのテーマコンセプトに合わせて作られているんですか？

兼安　コンセプトに合ったものというのが大前提ですが、東京ジョイポリスはカップル、京都ジョイポリスは女性といった、ターゲットに合わせて決めていく方法と、「アクアリーナ」のように、まず技術があり、それをもとにバーチャル水族館にしようというアイデアを出していくものとがあります。そういったコンセプト重視となったのはお台場の東京ジョイポリスからなんです。ただその当時、都市博というイベントに合わせて、アトラクションとゲーム機をたくさん置いておけば、集客できるだろうという考えがあったんです。ところが、ご存知のとおり、事態が変わりまして、都市博は中止になりました。しかし、アトラクションの開発はすでにスタートしていましたし、都市博がなくなったことで、自分達でいかにお客さんをお台場に呼べるか、そういった施設を作らざるをえなくなったんです。正直言って、すべてがゼロからのスタートになりました。お店のコンセプトや、ターゲット、内装、デザインといった部分は、かなり短期間で考えなければいけなかったんです。その中心となったのがウチの中西というコンセプトデザイナーなんですが、まずはセガの施設の客層を考えようと。それは基本的にカップルですから、彼女をどういう所へ連れて行きたいかということをベースに考えさせたわけです。試行錯誤しながらも、結果、みごとに大当たりしました。それ以降ジョイポリスでは、まずターゲットに合わせたテーマコンセプトを考えるようにしました。そこからそのコンセプトに合ったアトラクションを選択したり、新たに開発したりするわけです。

――どのアトラクションも、ユニークで面白いものが多いですよね。作る上での基準はあるんですか？

兼安　アトラクションというのは、お客さんが「何度もやってみたい」と思ってもらわないとダメなんですよ。３カ月くらいたったら、もう１回やってみたいと思うようなね。さらに、その気にさせることも重要ですね。アトラクションに乗るのに「恥ずかしい」とか思われたら、そこでやりたいという気持ちが半分になってしまうわけですから。これからのアトラクションの１つのチャレンジとして、インタラクティブ性を、いろいろなことに応用できるような要素を考えています。その第１歩が「アクアリーナ」です。普通の水族館では魚が偶然やるような習性は、なかなか人間の思うようには見られません。そこにインタラクティブ性を持たせたことで、「アクアリーナ」では、例えば、我々人間が刺激を与えてやると、小魚がみんなお母さん魚の口の中に逃げ込む。でも１匹だけ取り残されたりすると、「あっかわいそう」とか思うし、最後の１匹もお母さんの口の中に入ったら、「よかったね」と思うような、ヒューマンストーリーを生み出せるものになると考えているんです。技術的にも非常に進歩していますので、300インチくらいでしたらかなりクリアな画像が出せます。今後、まだまだインタラクティブの可能性は広がっていくでしょうね。

――ここに来て、かなりの手応えを感じてますね。

兼安　プロジェクトとしては成功したといってもいいでしょう。日常を抜け出してちょっとした刺激を求めたいとか、ちょっとみんなで遊びたい、というのならぜひセガのATPへ来てみてください。30分や1時間でも手軽に遊べますし、アトラクションに乗って嫌な気分を晴らしてもらってもいいでしょう。お酒を飲むより健康的ですしね(笑)。そのためにも、AM5研では今後も中途半端なものは作りません。まだ具体的に今後のお話はできませんが、期待しても損はさせないATP作りを行っていきますので、皆さん楽しみにしていてください。

本邦初公開!? アトラクションができるまで

私達を楽しませてくれるアトラクションは、どうやって作られるのか？　ここに公開！

アトラクションだけではなく、東京JP以降、コンセプトや館内デザインなども手がけるセガAM５研では、日々技術開発が行われ、様々なアトラクションが開発されている。最先端技術を誇る各アトラクションも、最初は驚くほど原始的。例えばライド型のものは、イメージスケッチやCGだけでは実際に乗った感覚がわかりにくいので、実物大の模型を作り、そこに開発スタッフを乗せ、十数名の人力で動かすというテストも行われるそうだ。「タイムフォール」ではかなり大がかりな仮組みを作り、スタッフがモーターでつり上げられ、命がけでテストが行われたとか。そういったテストに基づいて、ソフト（映像）を調整し、ついに完成となる。開発期間は長いもので4～5年かかっており、AM５研は他の追随を許さないスペシャリスト集団といえるだろう。

京都JP　ロストセメタリー

「ロストセメタリー」のイメージイラスト。これはその一部だ。

京都JP　5センスガーデン

イメージイラストと共に、内装の材質まで選定。「心身共に健康に」というコピーで、当初若い人よりお年寄りにウケたとか。

次の新作!?

現在制作中の新アトラクション。大スクリーンの前に10人乗りライドが。期待せよ！

まだまだあるよ! 全国に広がるセガATP大紹介

タイムフォール

東京JPならではの高さを利用したライドアトラクション。タイムトラベルは無事成功するか?

●設置アトラクション

タイムフォール、アクアノーバ、レイルチェイス・ザ・ライド、ハーフパイプキャニオン、ビースト・イン・ダークネス、トレジャーパニック、ザ・クリプト、AS-1、パワースレッド他

東京ジョイポリス

●港区台場1-6-1DECKS Tokyo Beach3～5F●TEL:03-5500-1801●営業時間:10:00～23:30(年中無休)●入場料:大人500円、小人300円、6歳以下無料、※要各施設料金

■交通アクセス

電車:東京臨海新交通ゆりかもめ・お台場海浜公園駅より徒歩2分、東京臨海高速鉄道臨海副都心線・東京テレポート駅より徒歩5分、車:首都高速湾岸線13号地ランプより3分、首都高速湾岸線有明ランプより5分、首都高速11号線台場線台場ランプより3分、駐車場:DECKS Tokyo Beach 400台(有料)

大阪ATCガルボ

●大阪市住之江区南港北2丁目ATC O's棟南館4,5F●TEL:06-615-5363●営業時間:平日11:00～23:00、土・日・祝10:00～23:00(年中無休)●入場料:大人300円、小人200円、3歳以下無料、※要各施設料金

■交通アクセス

電車:地下鉄四つ橋線終点「住之江公園」にてニュートラム「中ふ頭」駅下車徒歩3分、バス:中央線朝潮橋より市バス、車:阪神高速湾岸線南港南出入口・南港北出入口より

バーチャルシューティング

未来を舞台にエイリアンと闘うシューティング。専用ジャケットとレーザーガンを装備。

●設置アトラクション

ゴーストハンターズII、パワーイマジネーター、バーチャルシューティング、AS-1、グランディッシュの館、インディフォーミュラ、クレイジートラベル、おとぎの家

セガラリースペシャルステージ

実車のセリカに乗り込みセガラリーをプレイ。6軸モーションによるリアルな動きがウリ。

●設置アトラクション

セガラリースペシャルステージ、アクアノーバ、スーパーランキング、ミッションQ、パワースレッド、ゴーストハンターズII、マーダーロッジ、ショッキングメイズ、ロスト・ワールド・スペシャル他

新宿ジョイポリス

●渋谷区千駄ヶ谷5-24-2タカシマヤタイムズスクエア10,11F●TEL:03-5361-3040●営業時間10:00～24:00●入場料:大人300円、小人100円、6歳以下無料、※要各施設料金

■交通アクセス

電車:JR新宿駅新南口より徒歩1分、南口より徒歩3分、車:駐車場 タカシマヤタイムズスクエア全体930台

福岡ジョイポリス

●福岡市博多区住吉1-2-22キャナルシティ博多4,5F●TEL:092-272-2248●営業時間:10:00～23:00(年中無休)●入場料:大人300円、小人200円、6歳以下無料、※要各施設料金

■交通アクセス

電車:JR博多駅より徒歩10分、地下鉄中洲川端駅より徒歩10分、祇園駅より徒歩7分、駐車場:キャナルシティ全体 1300台(有料)

アクアノーバ

インタラクティブ性を併せ持った3D映像を使ったモーションライドシミュレーター。

●設置アトラクション

アクアノーバ、VR-1、ゴーストハンターズII、Q-tag、AS-1、クレイジートラベル、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院、サイカバーン

レイルチェイス・ザ・ライド

ただ乗るだけではなく、シューティングも楽しめる屋内型ジェットコースター。

●設置アトラクション

レイルチェイス・ザ・ライド、VR-1、ゴーストハンターズII、マッドバズーカ、アイマックスライドフィルム、インディフォーミュラ、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院他

横浜ジョイポリス

●横浜市中区新山下1-14-18●TEL:045-623-1311●営業時間:10:00～23:45(年中無休)●入場料:大人500円、小人300円、※要各施設料金

■交通アクセス

電車:JR根岸線石川町駅より徒歩15分、バス:横浜駅東口、桜木町北口から横浜市営バス8、26、58、125系統で「貯木場前」下車徒歩1分、車:首都高速神奈川3号線(狩場線)新山下ランプから約500m、船:横浜駅東口、みなとみらいからシーバスで山下公園下船徒歩5分

新潟ジョイポリス

●新潟市八千代2-5-7●TEL:025-249-3300●営業時間:平日11:00～22:00、土日祝10:00～23:00●入場料:大人100円、小人無料(小学生以下)、※要各施設料金

■交通アクセス

電車:JR新潟駅より徒歩8分、車:北陸自動車道新潟西インター下車、磐越自動車道新潟中央インター下車

アイマックス・ライドフィルム

特撮監督として有名なダグラス・トランブルが映像を手がけたモーションライド。

●設置アトラクション

VR-1、ゴーストハンターズ、マッドバズーカ、アイマックスライドフィルム、エイリアンパニック、Q-ZAR、クレイジートラベル、AS-1、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院他

大阪 SEGA ARENA

一方大阪には、新名所・大阪ドームの隣りにセガのアミューズメント施設「セガ アリーナ」がオープン。セガの新たなAM施設展開をここに見る。

石器時代へトリップ！

入口で「セガや、セガや！」の威勢のいい関西弁に圧倒されつつ中に入ると、恐竜の骨が空を飛び、塔の上で太陽がきらめく。園内は、右で紹介している５つのアトラクションに加え、ビデオ、プライズ、メダルゲームなど、約200台のアミューズメントマシンをそろえた完璧なアミューズメント施設。しかし、「空飛ぶ恐竜の化石」「太陽の塔」「水の神殿」などの巨大なモニュメントが、非日常を作り出す。内装の凝り方はピカー。

数々のモニュメントが、雰囲気を盛り上げてくれる。

夜になると…ピカピカ光るボウリング

ゲームで楽しんだあとは、思いっきり体を動かそう。隣の施設には広々としたボウリング場が！　一見普通のボウリング場だが、PM10時以降は、大変身。場内の電気が落ちると、ブラックライトが灯って、ピンは白く輝き、ボールは赤に緑に美しく光を放ちはじめる。音楽もレゲエ調に変わって、ムードバッチリ、リズムにのって連続ストライクだ！

平日・日曜・祝日：午前10時～翌朝3時、土曜・祝前日は翌朝5時まで。

カラオケで常夏気分

ゲーム、ボーリングときて、もうひとつくれば、いつものお定まりのコース……そう、遊びを追求したセガアリーナには、もちろんカラオケBOXだって完備しているのだ。入口にはヤシの木がそびえ立ち、軽快なブラックミュージックが店内に流れる。外の季節は秋でも、常夏気分が味わえるぞ。２人部屋から、40人入るデラックスまで、お好みしだいだ。

カラオケ「WITH遊DOME」は、カリブ海ジャマイカをイメージした内装だ。12：00～23：30、年中無休で営業中。

大人気アトラクションもあり

●AS-1
・料金:500円・所要時間:約7分・定員:8名・身長:110cm以上

●アクアノーバ
・料金:600円・所要時間:約6分15秒・定員:16名(4名乗×2台×2)・身長:110cm以上

●フォーチュンミュージアム
・料金:500円・所要時間:約5分・定員:50名・身長:制限なし

●マーダーロッジ
・料金:500円・所要時間:約4分30秒・定員:8名・身長:制限なし

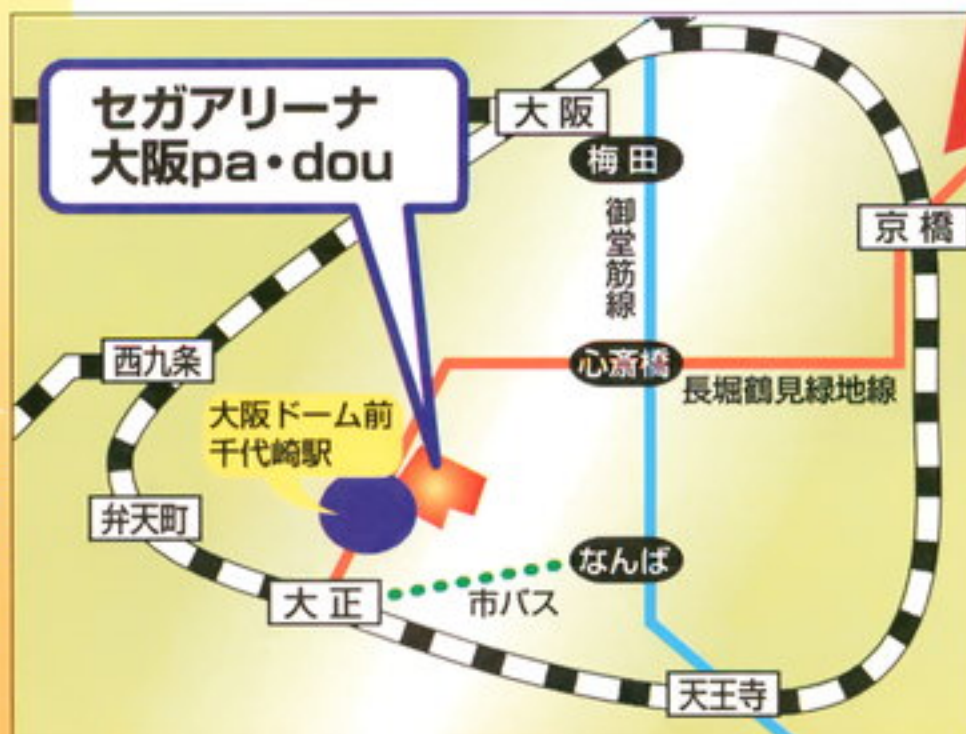
●キュータッグ
・料金:600円・所要時間:約10～15分・定員:約20名・身長:制限なし

こんなモノにも注目！「なんじゃこりゃマシン」

「なんじゃこりゃ？」と言いたくなる、左から「のってけ体重計」「ぱくぱくゴミ箱」「骨スロット」は、タダで遊べて、その反応に思わずニヤリ。

大阪パ・ドゥーはスポットがいっぱい！

セガと大阪ガス岩崎開発(株)が大阪ドームシティに共同で開発した新しい遊びのスポットが「パ・ドゥー」。そこには、上で紹介「セガアリーナ」をはじめ、近鉄バファローズのグッズショップや郷ひろみがプロデュースしたレストランがあるレストラン・ショップゾーン、時間がくると霧の噴水がBGMとともに上がる緑豊かなアメニティ広場が併設されている。

pa·dou

■交通アクセス
●大阪市西区千代崎3丁目北2●TEL:06-583-5100●営業時間10:00～23:30（各店舗により異なる）（年中無休）●JR環状線大正駅下車徒歩6分、地下鉄長堀鶴見緑地線大阪ドーム前千代崎駅下車0分、なんばより市バス「大正橋」下車、専用駐車場350台

セガATP・AM施設の今後の展望は？

ジョイポリスを筆頭に、全国各地にAM施設を展開し、AM事業を積極的に押し進めるセガ。その今後について梅村広報企画室長にお話をうかがった。

――セガのこれまでのアミューズメント施設の展開について教えてください。

梅村　セガのアミューズメント事業は、'88年から主に郊外にファミリー層を対象とした大型のアミューズメント（AM）施設という形でスタートしました。そして'90年代、UFOキャッチャーとともに急激なアミューズメントブームを迎え、施設の差別化が必要になってきました。セガがアミューズメントで培ってきた技術力、施設運営能力を生かした新しいタイプの施設を作っていこう、ということで誕生したのがアミューズメントテーマパーク（ATP）の始まりです。'94年に誕生した大阪ATCガルボを皮切りに横浜、新潟、福岡、東京、新宿、そして今年９月には京都ジョイポリスがオープンし、ATPは合計７カ所になりました。今後もどんどん増えていくでしょう。

――ATPとAM施設の違いは、規模だけでしょうか？

梅村　規模的な区別もありますが、基本的にATPは、独自に開発したアトラクションを中心とした施設構成です。セガが独自開発したアトラクションは３年で、22機種もあるんですよ。これは通常のAMマシンのようにどこにでも展開するものではありません。ですから、セガのアトラクションを楽しみたければセガのATPに来てくださいということなんです。

――大阪のセガアリーナはAM施設という位置づけですが、いくつかアトラクションも体験できますよね。

梅村　そうなんですよ（笑）。ATPは既存のテーマパークや遊園地と違い、インタラクティブ性を持ったアトラクションという特徴を生かし、屋内型テーマパークを打ち出したことで、事業スタート当時から「ATPを作ってほしい」という、かなりのオファーが全国から寄せられたんです。今、複合型施設を作るのに、アミューズメント要素は不可欠になってますからね。ただ、2000坪の土地を渡されて、「さあ、ジョイポリス作ってよ」といわれても、実際のマーケットサイズにミスマッチなものであれば、元も子もありません。そこで、セガが複合施設を作るためのディベロッパーとなって、他のエンターテインメントを含め、トータルな施設にしていくためのお手伝いをするわけです。アミューズメント部分は800坪でいいから、あと1200坪を一緒に考えていきましょう、と。そのいい例が「パ・ドゥー」なんです。レストラン街やショップなどを含め、ひとつのエンターテインメント空間を作っていく時に、ただのAM施設では物足りなくなってきた。そこでATPほど大規模ではないけれど、いくつかのアトラクションも体験できるという、「セガ アリーナ」のような中間的な存在のAM施設が誕生したわけです。１つの方向性として、セガのAM施設は大型化の傾向にあります。従来のビデオゲームをはじめ、体感型ゲームあり、プライズゲームやメダルゲームなど、複数のマシンを置くことを考えても、ある程度のスペースが必要になります。それに今までは遊休施設の１つでしかなかったものが、今では、逆にアミューズメントがメインになって、複合型商業施設の中でも集客の核としての１つの大きな役割を果たすようになってきたんです。それに、より幅広い人達に楽しんでもらうためにもそれなりのスケールが必要ですしね。そのいい例が、新宿の高島屋タイムズスクエアであり、京都の伊勢丹です。20年前だったら、百貨店の上にあるちょっとしたゲームコーナーという役割だったわけですよ。それが今は集客の核として、メイン施設として入ってほしいという要望があり、実際にかなりのお客様にご利用いただいてます。

――ATP、AM施設の今後の展開は？

（株）セガ・エンタープライゼス
広報企画室室長
梅村宗宏氏

梅村　ハイテクセガ、セガワールド、ギーゴ、アリーナ・タイプのもの、そしてジョイポリスと、これだけの施設があれば、地域のマーケットサイズにあった柔軟な施設展開が可能です。「スクラップ＆ビルド」をどんどん行って、マーケットに合致した施設を増やしていきます。ATPでは、3000坪で最大の東京ジョイポリスを凌ぐ、5000坪のものでも作れる自信はあります。遊びの世界はバラエティに富んでないと面白くありませんからね。ぜひ全国ジョイポリス巡りをしてください。うちはどこを切っても同じ“金太郎飴”は作ってませんから（笑）。

――どうもありがとうございました。

セガの複合型AM施設はもっともっと面白くなる!!

今回の特集は、京都ジョイポリスの紹介に中心を置いたが、取材をとおして、普段はあまり接する機会がなかったセガのAM事業について、そしてジョイポリスを手がけるAM５研についてみなさんにお伝えできたのではないだろうか。もちろん、これがすべてではないが、家庭用から業務用まで幅広くアミューズメントを手がけるセガだからこそ、こういった展開が可能なのだろう。

京都ジョイポリス、セガアリーナに続き、右のようなセガの複合型AM施設は今後も各地にオープン予定だ。その場所に応じた規模、内容の施設ができ、そこでしか楽しめないアトラクションもたくさん導入されるだろう。セガのATPやAM施設がもっと身近な存在になる日はもうすぐだ。

クラブセガ横浜

横浜の新たなランドマークとなっているみなとみらい21地区にオープンした「クイーンズスクエア横浜」。その専門店街「アット！」のB2・B3階部分に『クラブセガ横浜』がオープン。アトラクション「3D Virtual World」が人気。

■交通アクセス

JR・東急東横線・市営地下鉄桜木町駅下車、動く歩道利用で徒歩8分。首都高速「みなとみらいランプ」より1分。TEL:045-682-0109（代表）

セガワールド フェスティバルゲート

大阪は通天閣のすぐそばにオープンした「フェスティバルゲート」。そこにはAM施設『セガワールド フェスティバルゲート』をはじめ、遊園地や映画館、そして温泉を利用した施設もあり、今後の複合型AM施設の代表的な存在となるだろう。

■交通アクセス

大阪市営地下鉄御堂筋線・堺筋線動物園前駅下車、JR環状線・関西線新今宮駅下車、南海電鉄本線・高野線新今宮駅下車。TEL:06-635-1000

SEGA SATURN

Pai

http://www.kk.iij4u.or.jp/complex/

神々に挑まなければ、人類の未来はない……

セガサターン
デジタルサーカス
出展

THE EMPEROR

THE HIEROPHANT

THE TOWER

THE SUN

HERMIT

12.18
発売予定

テクストート・ルド
Texthoth
ZUDO
アルカナ戦記

タロットに託された壮大な創世神話の世界。
寺田憲史監修によるボード&カードシミュレーションゲームついに登場!

テクストート・ルド ～アルカナ戦記～ セガサターン専用CD-ROM1枚組／シミュレーション（多人数対戦型）ボード/カードゲーム
●総合プロデュース・監修：寺田憲史●演出：湯山邦彦●キャラクター作画：ゴトウマサユキ●美術：木下和宏
●音楽：如月ゆうき●アニメーション製作：（株）オー・エル・エム●製作：ファルコン（株）
■販売元（有）パイ 〒537 大阪市東成区玉津2-4-23 TEL.06-971-4796 / FAX.06-971-4873

品番 / T-23102G
JANコード/4511130115558

店頭予約キャンペーン実施中
特製オリジナル
タロットカード22枚付!!
価格：6,800円（税別）

特別企画 スーパーロボット大戦F 徹底攻略3

1回お休みをもらって英気を養っていたわけじゃないけど、発売1カ月後の集大成として特別企画の第3弾をお送りしよう。マップ攻略はもちろんのこと、先週掲載したインタビューの続きもあるぞ。

●バンプレスト●発売中　●6,800円
●シミュレーションRPG●全年齢推奨●1人プレイのみ

いままで明かされていなかった部分を説明しよう!

地形適応による能力値の変化

各ユニットとそのパイロットには、地形に対する得手不得手がある。地上戦が得意なタイプがいれば空中戦が得意なタイプもいる、という具合だ。そのため、ユニットが存在する地形によって多様な影響を受ける。

地形は、地上(陸)、水中(海)、空中(空)、宇宙(宇)の4種類に分けられている。そして、これらの各地形に対するユニットやパイロットの適応性(得意度)がA～Eの5段階に分類されている。Aが最もその地形に対して有利(得意)であり、以下、B、C、Dと続き、Eはその地形では行動できない(ユニットの場合)。プレイする上での適応性は、ユニットとパイロットの組み合わせによって算出され、この結果によってそのユニットの地形に対する修正が決められる。この修正は、武器の命中率やダメージ、攻撃回避時の計算値に影響を与える。

総合地形適応の計算

ユニットとパイロットの地形適応の値を、A＝4、B＝3、C＝2、D＝1、E＝0とする。そしてユニットの地形適応とパイロットの地形適応の値を合計したものが総合地形適応となる。なお、片方がEの場合は強制的に総合地形適応はEになってしまう。

合計値	総合地形適応	修正率
8	A	120%
7～6	B	100%
5～4	C	80%
3～2	D	60%
1～0	E	0%

戦闘の計算式

・命中率

{(自分の命中＋自分の反応＋自分の武器の命中補正＋100＋自分のユニットの運動性)－(相手の回避＋相手の反応＋相手ユニットの運動性)}×相手のいる地形の地形修正×相手のユニットのサイズ修正

※「ひらめき」の場合は命中率が0%、「必中」の場合は命中率が100%（ただしひらめき優先）、「分身」の場合は命中率×50%（ただしひらめき優先）として計算される。

サイズ修正

ユニットにはそれぞれサイズがあり、そのサイズによって命中率に修正がかかる。

サイズ	修正値
LL	140%
L	120%
M	100%
S	80%

・ダメージ

(自分の武器の攻撃力×自分の武器の地形効率×パイロットの攻撃効率÷100×自分の気力÷100×攻撃をかけたときにいる地形の地形適応(白兵武器なら相手のいる地形、それ以外は攻撃をかけたときにいる地形)－相手の装甲×相手の気力÷100×相手のいる地形の地形適応）×相手のいる地形の地形修正

・クリティカルヒット確率

相手の技量－自分の技量＋武器のクリティカル率

※最低でも確率は1%となり、敵の場合は数式から求めた数値の1/4になる。「底力」発動時は確率＋50%。クリティカルヒットの場合はダメージ×1.5になる。

・経験値の修正

攻撃をかけた、または倒した相手とのレベル差により、獲得する経験値に修正がかかる。自分よりレベルの高い敵を倒せば、そのぶん獲得する経験値も大きくなるのだ。

レベル差	−6	−5	−4	−3	−2
係数	1/60	1/30	1/15	1/8	1/4
レベル差	−1	0	+1	+2	+3
係数	1/2	1.0	1.3	1.6	1.9
レベル差	+4	+5	+6	+7	+8
係数	2.2	2.5	2.8	3.1	3.4

気力の増減

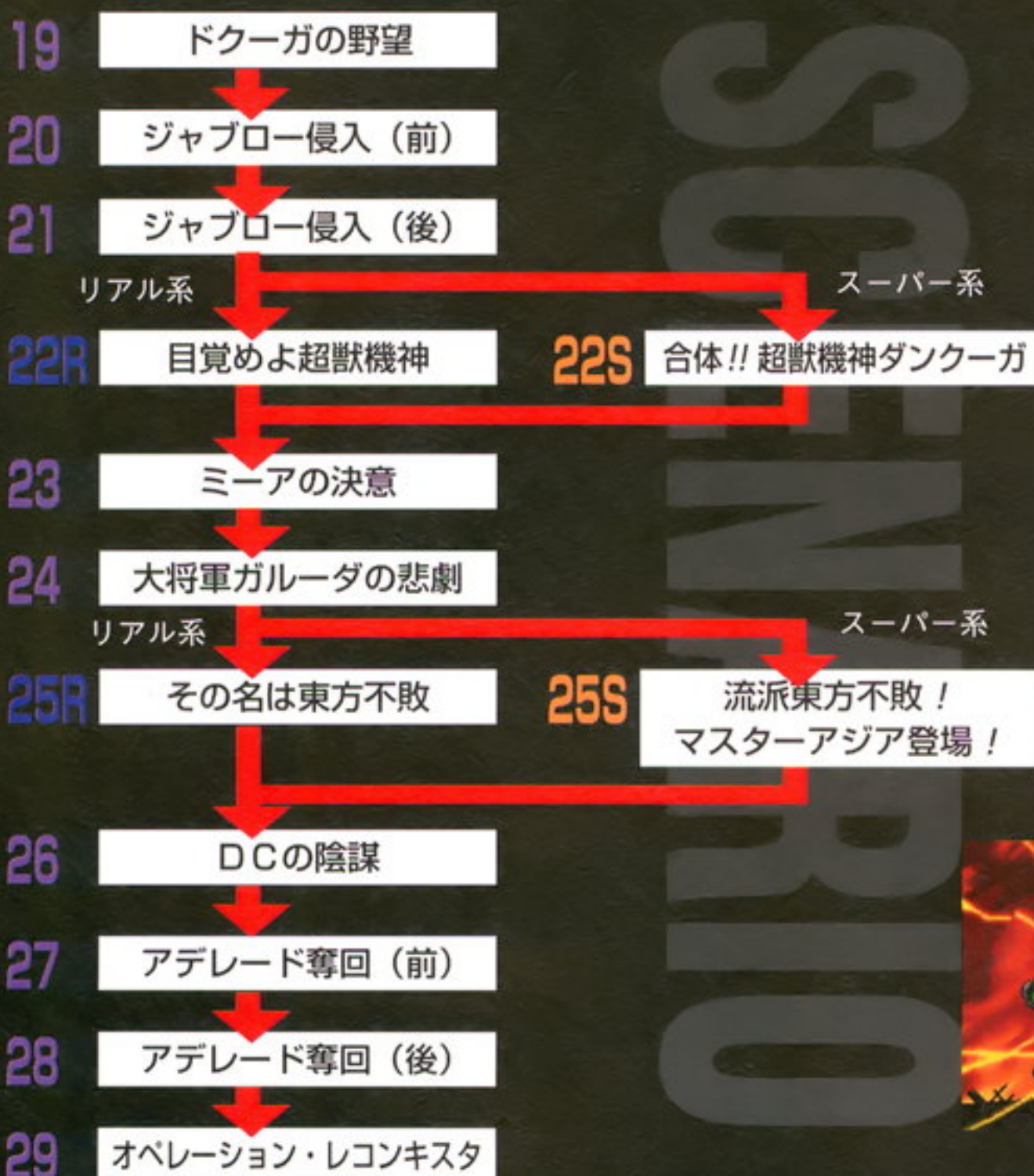
気力はパイロットによって増減条件が異なっている。パイロットは、超強気、強気、普通、弱気の4つのタイプに分けられ、それぞれ味方が倒されたときに気力が増減する。敵についても同様だ。なお、気力の最大値は150、最小値は50。

気力が増減するケース

- ●敵を倒したとき→倒したパイロット:＋4／その他の味方:＋1
- ●イベント→それぞれのイベントによって増減値が違う
- ●精神コマンド「気合」→＋10
- ●精神コマンド「脱力」→－10
- ●攻撃を受けて命中したとき（回避したら関係なし）→＋1
- ●補給を受けたとき（精神コマンド含む）→－10
- ●味方が倒されたとき→超強気のパイロット:＋2／強気のパイロット:＋1／普通のパイロット:0／弱気のパイロット:－1

シナリオの流れ（「ドクーガの野望」以降）

SCENARIO

- 19 ドクーガの野望
- 20 ジャブロー侵入（前）
- 21 ジャブロー侵入（後）
  - リアル系 → 22R 目覚めよ超獣機神
  - スーパー系 → 22S 合体!! 超獣機神ダンクーガ
- 23 ミーアの決意
- 24 大将軍ガルーダの悲劇
  - リアル系 → 25R その名は東方不敗
  - スーパー系 → 25S 流派東方不敗！マスターアジア登場！
- 26 DCの陰謀
- 27 アデレード奪回（前）
- 28 アデレード奪回（後）
- 29 オペレーション・レコンキスタ

第25話以降の見せ場

ガルーダとの一騎討ちに勝利したロンド=ベルは、DCの不穏な動きを察知して日本へ戻る。そして仙台で東方不敗と出会い、共に戦うはずだったのだが……。

仙台の一件が終わる（すっきり片付かないが）と、本部からアデレードの奪回を命令される。この作戦が成功すると、今度はトレーズの提案する大規模反攻作戦「オペレーション・レコンキスタ」の発動だ。とにかく忙しくなるぞ。

●第25話～第26話

Gガンダム系の熱いデモが3つ用意されてるぞ。

●第27話～第28話

基地の外部と内部で戦闘を展開する2部構成。気力の維持がポイントだ。

●第29話

インドのボンベイに降下した戦艦を護衛しよう。

ジャブロー奪回作戦からガルーダとの対決までを徹底攻略！

リアル・スーパー系

SCENARIO　20

第20話　ジャブロー侵入（前）

水中戦に持ち込もう！

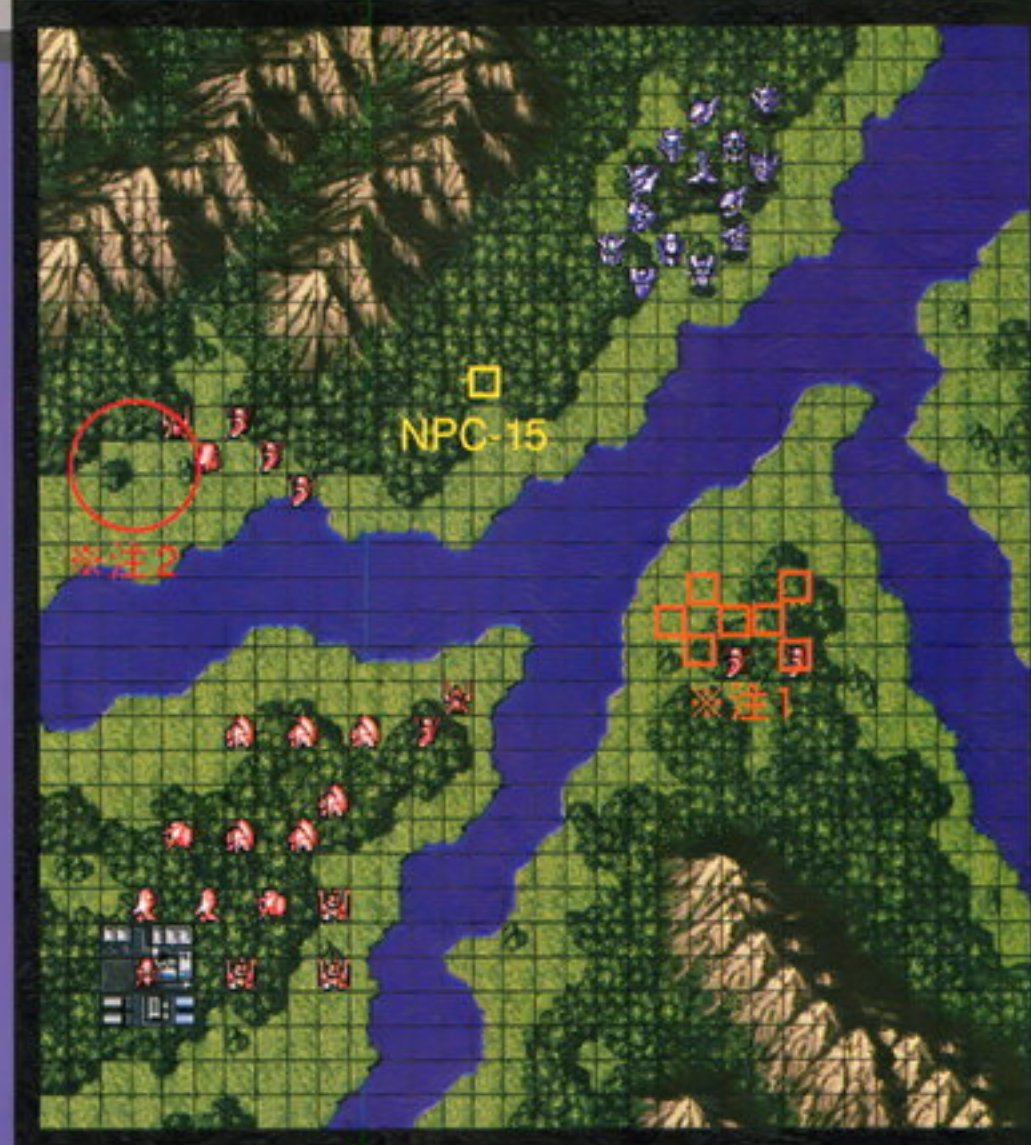
シナリオ20と21は2部構成だ。そのため、前編で出撃したパイロットの気力は後編で著しく下がる。だが、前編クリア前にパイロットの気力を100未満にすれば、後編で気力を下げずに出撃できる。補給や戦艦への回収と発進を繰り返せばいい。

出撃後はひたすら南進。基地入り口付近の敵は動かないので、射程に入って1体ずつ潰していくか、エヴァ各機やビルバインなどで突撃していくことになる。敵が10機以下になると増援が出現するが、これらは水中へ誘き出して対処しよう。ネイは1機だけになると撤退するので注意すること。

HMは水が苦手か？

ヘビーメタルやシェンロンガンダムは、海への地形適応が低いぞ。

UNIT DATAの見かた

☆は倒すとアイテムを落とすキャラクターだ。ターン数は、そのターンに増援が出現することを表す。

（注1）敵4ターン以降で10機以下の場合　（注2）増援出現前に敵全滅の場合

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）＋13機
Enemy-初期●オージェ（ネイ Lv.22）☆／アシュラテンプル（アントン Lv.21）☆／アシュラテンプル（ヘッケラー Lv.21）☆／アトール（Lv.19）×2／グルーン（Lv.19）×2／カルバリーテンプル（Lv.19）×3／カルバリーテンプル（Lv.18）×3／バッシュ（Lv.19）×4／グライア（Lv.17）×6／アローン（Lv.18）
Enemy-4Turn以降（敵が10機以下の場合）●アシュラテンプル（ギャブレー Lv.21）☆／グルーン（ハッシャ Lv.20）☆／バッシュ（Lv.19）×2／カルバリーテンプル（Lv.18）×3
NPC-15●シェンロンガンダム（五飛 Lv.21）☆
＜増援出現前に敵全滅の場合＞
Enemyアシュラテンプル（ギャブレー Lv.21）☆／グルーン（ハッシャ Lv.20）☆／バッシュ（Lv.19）×3／カルバリーテンプル（Lv.18）×2

ITEM DATA

■オージェ(ネイ)
ミノフスキークラフト
■アシュラテンプル(アントン)
リペアキット
■アシュラテンプル(ヘッケラー)
プロペラントタンクS
■アシュラテンプル(ギャブレー)
チョバムアーマー
■グルーン(ハッシャ)
プロペラントタンクS
■シェンロンガンダム(五飛)
バイオセンサー
＜増援出現前に敵全滅の場合＞
■アシュラテンプル(ギャブレー)
高性能レーダー
■グルーン(ハッシャ)
チョバムアーマー

リアル・スーパー系

SCENARIO　21

第21話　ジャブロー侵入（後）

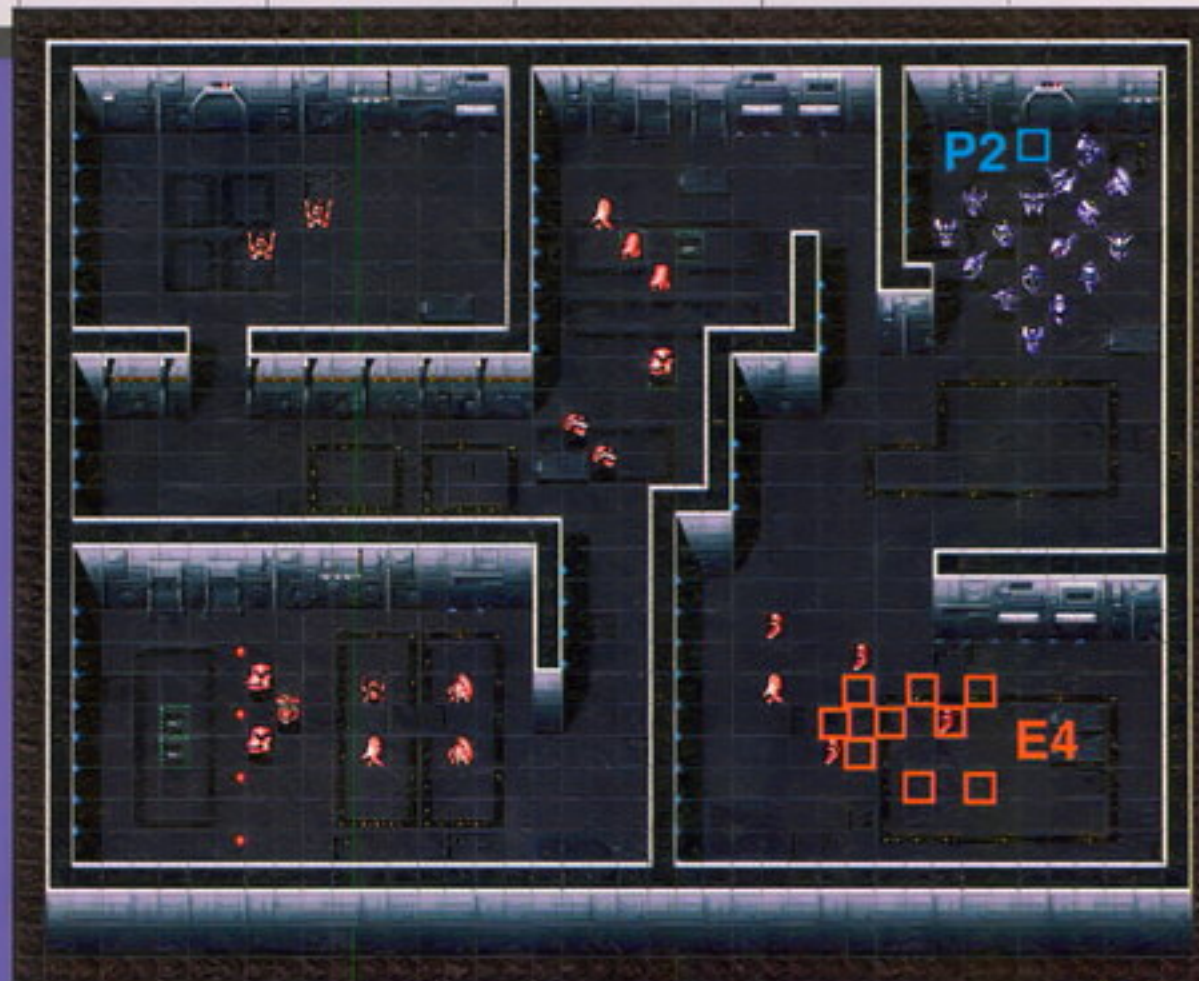
壁があっても油断はするな！

基地内では壁を挟んでいても射程内に相手がいれば、攻撃もできるし、攻撃されることもある（マップ兵器も使われる）。ここは攻撃することよりも、相手の射程を確認して攻撃されないようにすることを優先したい。

まずは全部隊で中央のフロアをめざす。回復はこのフロアにあるエネルギータンクで行おう。このフロアを制圧する頃には敵が10機以下になるため、増援が出現するはずだ。この増援に対しては2マス分と細くなっている通路で迎撃したい（エヴァなどが適任）。ただし、通路の壁際にはユニットを近づけないほうが無難だ。特にマップ兵器には注意。

奥のフロアにいるライグ＝ゲイオスは14ターン目に撤退してくれる。中央のフロアで撤退を待ってから、残りの敵を倒すといい。

常に射程をチェック！

壁を挟んでいても、射程内なら攻撃されると思ったほうがいい。

ITEM DATA

■ライグ＝ゲイオス(ゼブ)
ミノフスキークラフト
■アシュラテンプル(リョクレイ)
プロペラントタンク
■アトールV(マクトミン)
メガブースター

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）＋15機
Enemy-初期●ライグ＝ゲイオス（ゼブ Lv.24）☆／グラシドゥ＝リュ（Lv.21）×2／グラシドゥ＝リュ（Lv.20）／レストレイル（Lv.17）×2／グルーン（Lv.19）×2／アトール（Lv.19）×2／カルバリーテンプル（Lv.19）×2／バッシュ（Lv.19）×2／アローン（Lv.18）×2／グライア（Lv.18）×4
Player-2Turn●サイバスター（マサキ Lv.17）
Enemy-4Turn以降（敵が10機以下の場合）●アシュラテンプル（リョクレイ Lv.21）☆／アトールV（マクトミン Lv.21）☆／グルーン（Lv.19）／アトール（Lv.19）×2／カルバリーテンプル（Lv.19）×2／バッシュ（Lv.19）×2

リアルロボット系

SCENARIO 22R
第22話 目覚めよ超獣機神

増援からミデアを守れ！

ミデアを無事にマップ下へ逃がしてやりたい。そのためには、攻撃されたら修理装置や信頼でこまめに回復させ、敵に隣接されたら即刻排除しよう。それにミデアの進路を塞がないように注意すること。

本隊が登場する5ターン目までは合体したばかりのダンクーガ1機でミデアを守ることになる。あらかじめ気合を使っておき、最低でも断空剣は使えるようにしておきたい。

5ターン目に本隊が登場したら、一部のユニットはダンクーガのフォローとジェノバM9の排除に向かって、残りは増援の出現場所付近で待機する(森の地形効果を生かそう)。増援は強力なので、こちらも一線級を出して対抗したほうがいい。

増援はランバ＝ラルと黒い三連星。当然強力だ。

補給物資の内訳

ミデア(左)
資金＋50000／リ・ガズィ／メガブースター
ミデア(右)
資金＋30000／ジェガン／アポジモーター
ミデア(中央)
資金＋20000／高性能レーダー／ハイブリッドアーマー／サイコフレーム

ITEM DATA

■ガーベラ・テトラ(シーマ)
プロペラントタンク(90%) or プロペラントタンクS(10%)
■R・ジャジャ(ラル)
アポジモーター
■ドライセン(ガイア)
チョバムアーマー
■ドライセン(マッシュ)
マグネットコーティング
■ドライセン(オルテガ)
ハイブリッドアーマー

UNIT DATA

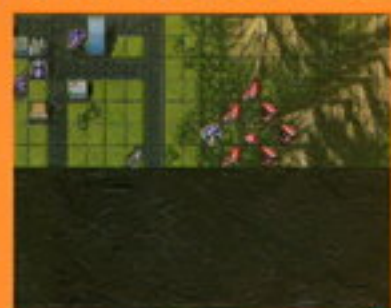
Player-初期●ダンクーガ(忍)
NPC-初期●ミデア(Lv.15)×3
Enemy-初期●ガーベラ・テトラ(シーマLv.23)☆／ガルスJ(Lv.20)×2／ガウ(Lv.19)／バーザム(Lv.19)×2／ギラ・ドーガ(Lv.18)／ズサ(Lv.18)／ハンブラビ(MA)(Lv.18)×3／機械獣ジェノバM9(Lv.19)／メガザウルス・バド(Lv.18)×3
Player-5Turn●アーガマ(ブライト)orグラン・ガラン(シーラ)orゴラオン(エレ)＋12機
Enemy-6Turn●R・ジャジャ(ラルLv.23)☆／ドライセン(ガイアLv.23)☆／ドライセン(マッシュLv.22)☆／ドライセン(オルテガLv.22)☆／ガルスJ(Lv.20)×3／ガルスJ(Lv.19)×2

スーパーロボット系

SCENARIO 22S
第22話 合体!! 超獣機神ダンクーガ

増援が出てからが本番だ！

上のシナリオと同様にミデアをマップ下へ逃がすことに気を配ろう。注意すべきことも同様だが、上のシナリオよりもミデアが増援に攻撃されやすい。そのため、ときにはミデアの進路を塞いで移動速度を落とすことも必要だ。

増援の対処だが、出現直前に鉄壁と必中をかけたスーパー系ユニットか集中をかけたビルバインなどを出現場所に配置しよう。初期配置の敵はレベル上げに利用したい。

オトリを筆頭に、全力で増援を潰しにかかろう。

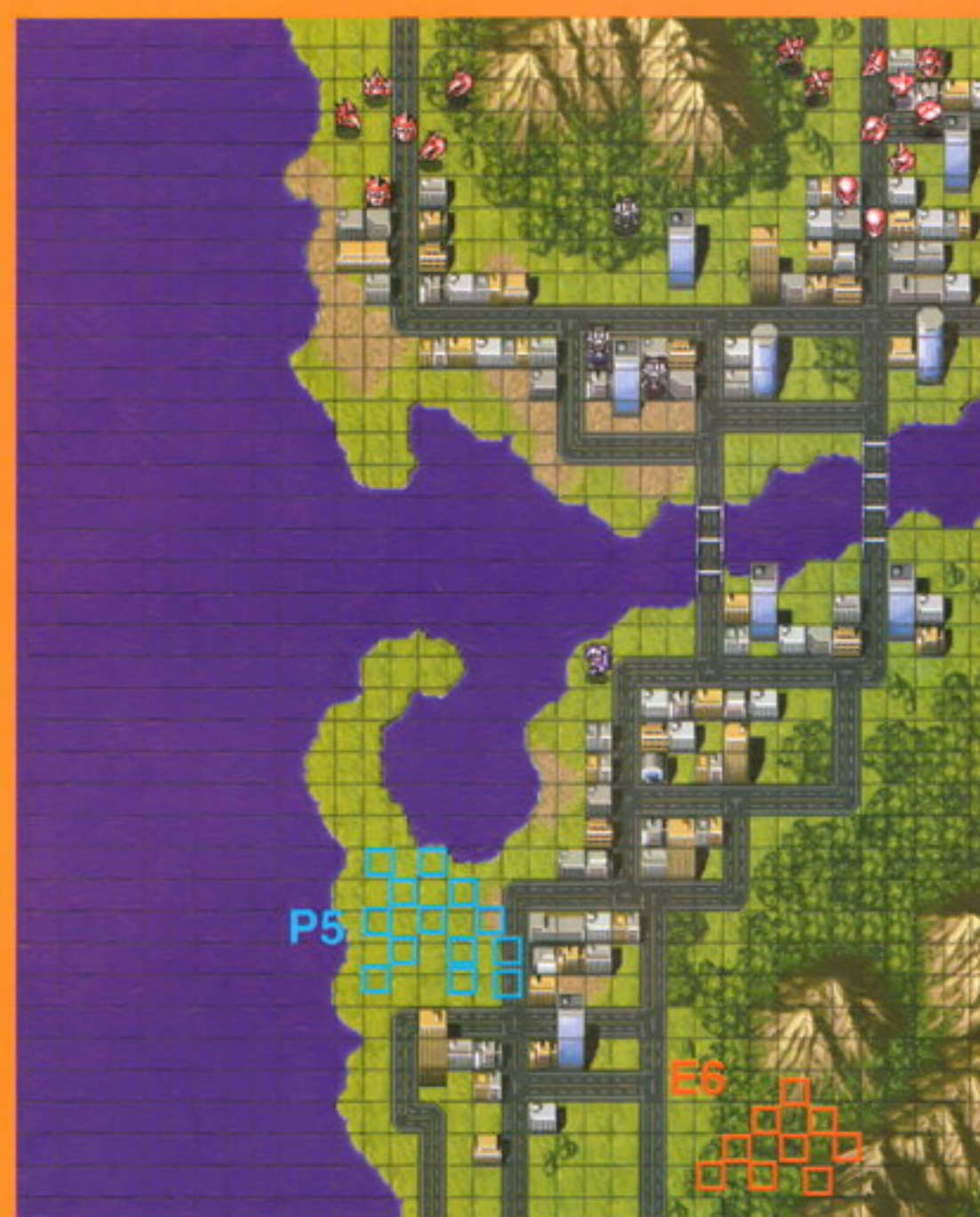
補給物資の内訳

ミデア(左)
資金＋50000／リ・ガズィ／メガブースター
ミデア(右)
資金＋30000／ジェガン／アポジモーター
ミデア(中央)
資金＋20000／高性能レーダー／ハイブリッドアーマー／サイコフレーム

ITEM DATA

■ガーベラ・テトラ(シーマ)
プロペラントタンク(90%) or プロペラントタンクS(10%)
■R・ジャジャ(ラル)
アポジモーター
■ドライセン(ガイア)
チョバムアーマー
■ドライセン(マッシュ)
マグネットコーティング
■ドライセン(オルテガ)
ハイブリッドアーマー

UNIT DATA

Player-初期●ダンクーガ(忍)
NPC-初期●ミデア(Lv.15)×3
Enemy-初期●ガーベラ・テトラ(シーマLv.23)☆／ガルスJ(Lv.20)／ガウ(Lv.19)／アッシマー(MA)(Lv.19)／バーザム(Lv.19)／ギラ・ドーガ(Lv.18)／ズサ(Lv.18)／ズサ(Lv.18)／ハンブラビ(MA)(Lv.18)×2／戦闘獣グラトニオス(Lv.20)／戦闘獣オベリウス(Lv.20)／機械獣ジェノバM9(Lv.19)×2／メガザウルス・バド(Lv.18)×2
Player-5Turn●アーガマ(ブライト)orグラン・ガラン(シーラ)orゴラオン(エレ)＋12機
Enemy-6Turn●R・ジャジャ(ラルLv.23)☆／ドライセン(ガイアLv.23)☆／ドライセン(マッシュLv.22)☆／ドライセン(オルテガLv.22)☆／ガルスJ(Lv.20)×3／ガルスJ(Lv.19)×2

リアル・スーパー系

SCENARIO　23

第23話　ミーアの決意

暗黒大将軍以外は敵ではない！

コン・バトラーVは加速を使いつつ2ターン目には街の上で待機。このとき気合は使っておいたほうがいい。デモンが接近したら超電磁ヨーヨーで迎撃し、こちらからの攻撃はガルムスを優先しよう。デモンのトドメを刺す寸前には努力の使用を忘れずに……。

デモンが倒された後は、大掛かりな増援が登場する。しかし、この程度の増援が相手なら全力で戦う必要はない。育ってないユニットのレベル上げに専念しよう。ただHPの豊富な機械獣が多いので、エース級でダメージを与えてから攻撃させたほうがいい。

暗黒大将軍を相手にするときは、油断せずに全力でぶつかろう。もちろんトドメ時の精神コマンド類は必須だ。

マップ兵器の使える戦艦を出撃させ、まとめて攻撃してしまうのもアリだ。

ミーアが倒された後

敵増援から3ターン目

ITEM DATA

■マグマ獣デモン(ミーア)　アポジモーター
■暗黒大将軍　サイコフレーム

UNIT DATA

Player-初期●コン・バトラーV（豹馬 Lv.18）
Enemy-初期●マグマ獣デモン（ミーア Lv.20）☆／ガルムス（Lv.18）×2
Enemy-ミーアが倒された後●暗黒大将軍（Lv.23）☆／メカザウルス・ダイ（Lv.20）×2／戦闘獣グラトニオス（Lv.20）／戦闘獣オベリウス（Lv.20）／機械獣アブドラU6（Lv.20）×2／機械獣スパルタンK（Lv.20）／機械獣ジェノバM9（Lv.20）／メカザウルス・シグ（Lv.19）／ラインX1（Lv.19）／機械獣トロスD7（Lv.19）／機械獣ダブラスM2（Lv.19）／機械獣ガラダK7（Lv.19）／メカザウルス・バド（Lv.19）×2／ガウ（Lv.20）／アッザム（Lv.20）／ギラ・ドーガ（Lv.19）×2／ケンプファー（Lv.18）／ズサ（Lv.18）
Player-敵増援から3Turn後●アーガマ（ブライト）or グラン・ガラン（シーラ）or ゴラオン（エレ）＋17機

リアル・スーパー系

SCENARIO　24

第24話　大将軍ガルーダの悲劇

オレアナのトドメはコン・バトラーVで！

開始前にコン・バトラーVを強化する(特にエネルギー残量)。プロペラントタンクSなども装着しよう。

開始直後はバトルマシンに分離させられ、3ターンまで合体できなくなる。そこでバトルマシンの状態で、できるだけガルムスにダメージ与えておく。十三の射撃能力を生かすならここだ。ダメージを受けたらバトルマリンで修理すればいい。

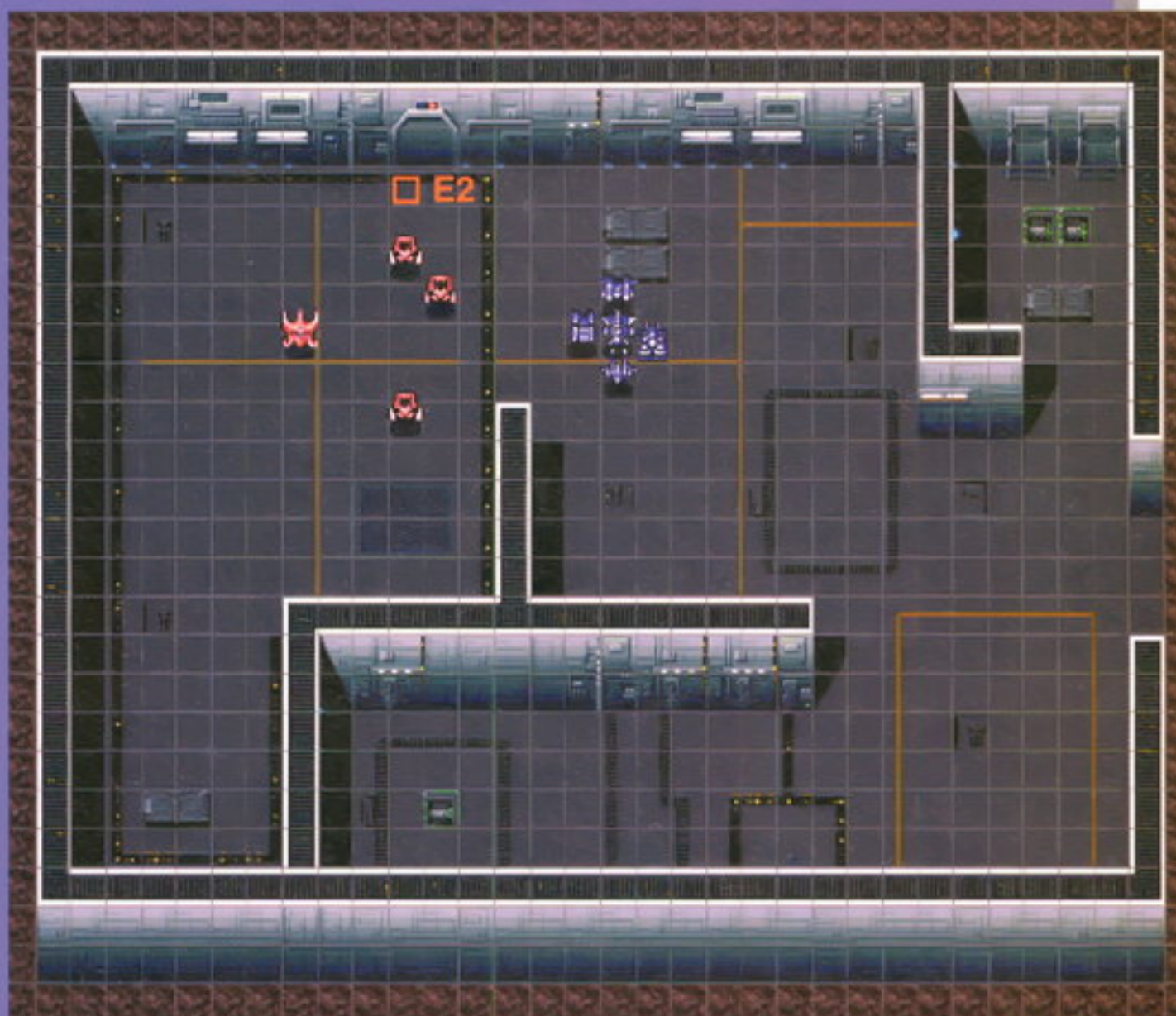
2ターン目にビッグガルーダが現れて、オレアナとの一騎討ちを始める。この状態をしばらく放っておき、オレアナのHPが3000台になったら自らオレアナのトドメを刺そう。ガルーダはHPが半分以下になると、一度だけド根性を使う。熱血などを使って攻撃を行なうのは回復後にしたい。自分の回復は、分離→修理→合体で若干なら行なえるぞ。

オレアナとは最後に

ガルーダにオレアナを倒されると貴重なアイテムのファティマが手に入らない。

ガルーダは一気に勝負を！

アイテムでエネルギーを回復させて一気に大技を狙うのは回復後にしよう。

ITEM DATA

■オレアナ　ファティマ
■ビッグガルーダ(ガルーダ)　メガブースター

UNIT DATA

Player-初期●バトルジェット（豹馬）／バトルクラッシャー（十三）／バトルタンク（大作）／バトルマリン（めぐみ）／バトルクラフト（小介）
Enemy-初期●オレアナ（Lv.23）☆／ガルムス（Lv.18）×3
Enemy-2Turn●ビッグガルーダ（ガルーダ Lv.22）☆

スーパーロボット大戦Fファンと作るページ

BAN³PRESTO

バン！バン！バンプレスト

Vol.20 このコーナーも「完結編」に向けて近日新装予定。手を変え品を変え（ついでにコーナータイトルも変え）、楽しい情報を提供していくぞ。

スーパーロボット大戦F 発売記念

ウィンキーソフトスタッフ 特別座談会 後編

先週に引き続き、今週も「スーパーロボット大戦Ｆ」を直接手がけたスタッフのみなさんのお話をお届けだ。今回は特に気になる「完結編」の進行状況を、総監督の阪田さんに直撃してみた。気になる人は、さっそく読んでみよう！

——これだけ大きいゲームですと、デバッグなんか大変そうですね。

阪田　デバッグ用紙というのを作ってまして、各自発見しだいそれに記入していくことにしてます。

高宮　とにかくバグが出たら、同じバグであろうとなんであろうと、シートにバグが出た状態や症状、そのバグへ行き着くまでの過程をどんどん書き出します。それを糸洲が集計して、一覧を作ります。

糸洲　デバッグ用紙を作ってバンプレストさんにも、じゃこういう形で提示くださいというのを送ると、なんか妙にロゴがきれいになったりして返ってくるんですよ(笑)。

寺田　忙しいのに変に張り合ってましたね。うちで笑える話ですと、デバッグシートを入れる袋があるんですけど、そこに“初号機”とか書いてありまして、何号機までいくのかなと思っていたら、9号機超えちゃいまして(笑)。そんなのエヴァンゲリオンじゃないよって。結局11号機までいきました。使徒のほうがよかったねとかって。

——デバッグしていて変わったバグなんかありました？

阪田　これは隠しというか裏技っぽいんですけど、ガルーダの出てくる面でオレアナがいますよね。あれを倒すとファティマが、手に入るんです。普通放っとくとガルーダが倒しちゃうんでなかなか手に入らないんですけども。ところが初期のバージョンで、コン・バトラーを分離させて、バトルマリンで修理するとなぜかファティマをくれるんですよ。修理すればするだけくれるという変なバグが出てきて、「なんじゃこれは」って。そもそもそこで分離するかっていう。普通はコン・バトラーのままやろうっていうのを、あえて分離して……結構それは見た瞬間ちょっと笑ってしまいました。

——結局、今回スタッフは総勢でどのくらいいたんですか？

阿部　今回なんだかんだと何らかの形で「Ｆ」に関与した人間は30人強はいるんじゃないですか。この部屋では入りきらないですね。

座談会出席者

ここに集まっていただいたみなさんは、いずれも各担当のチーフクラス。若い人が多いけど、「スパロボＦ」の表も裏も知り尽くしている強者揃いなのだ。

(株)ウィンキーソフト
代表取締役社長
高宮成光さん

(株)ウィンキーソフト
グラフィック・アニメーション担当
糸洲文恵さん

(株)バンプレスト
プロデューサー
寺田貴信さん

(株)ウィンキーソフト
総監督
阪田雅彦さん

(株)ウィンキーソフト
プログラム担当
庄　真宏さん

(株)ウィンキーソフト
グラフィック担当
阿部　徹さん

(株)ウィンキーソフト
背景CG担当
松本健一郎さん

座談会はウィンキーソフトの会議室で行われた。よくある会社の会議室という感じなのだが、開発の最盛期には、スタッフが入りきれないほどの人数になったという。右下の写真を見れば納得か。

阪田　当初はすごく少なかったんですけどね。２人とか３人ぐらいのところで始まってたような気がします。
庄　最初は移植ということでスタートしましたから、そんなに手間暇かからないよね、と思っていたんです。CGもできるだけ流用して、できるだけ早く上げよう、ぐらいに。だから最初は「F」ではなくて「第４次プラス」という名前で呼ばれてたんです。４次にちょっと付け足したものであると。ある日突然「どう考えても、これ４次プラスじゃないよな。４次プラス、プラス、下手すると限りなく５次に近いような……」。
——最初のイメージとしては、PSで以前出た「第４次S」に近い感じだったんですね。
高宮　元々が私共からスタートした話ではないんですよ。一度キャパがもういっぱいなんでサターンは無理かなという判断がありまして。ですが「ぜひスーパーロボット大戦」が欲しいという強い話がありまして。うち以外で作ってもらっても仕方がないでしょうね、みたいな話になったんですけども、どう考えてもそれを作るとなったときに、「ここの仕様はどうなってるの」「ここのプログラムはどうなってるの」という話が絶対出てくるでしょうし、そうなると結果的に阪田と庄の２人がつきっきり状態になってしまうだろうと。ならばうちでやったほうがまだ納得のいくものができるかもしれない、ということでスタートしたプロジェクトなんです。
——「完結編」の方のお話を少しうかがいたいのですが……、この９月末日の時点ではどうなんでしょうか？
阪田　まだ具体的な形でお話しできるようなのはできてないです。ただシステム的にはそのまま同じですから、あとは要するにシナリオの部分をどうするかがほとんどなんです。キャラクターも今まで出てなかったものがいっぱい出てくるところなど、まだまだ詰めていく部分も多いんです。それと一応前回からやろうと思ってたけれどもできなかったものに関しても、少しですが、追加しようかなと思いますし、隠し要素関係とか「F」でいろんな都合からできなかった部分もありましたから、この辺はもうちょっといろいろと末永く遊んでいただけるものを目指そうということで、画策してる段階です。
——分岐なども「F」と比べて増えていく方向ですか。
阪田　そうですね、分岐関係はかなり増えてますね。ただまだ完成してるわけではないので、どうなるかまでは具体的には言えないんですが、今の段階では、結構分岐が大きいというか、かなり展開が違ってくるなという感じですね。キャラクターも声録ってあるのは決まってますから。ただ意識的に「F」で使ってない、わざと出してないキャラクターとかもいますんで、その辺がとりあえずかなり増えてきます。
——期待できそうですね。するとどうでしょう、完成度などは……。
阪田　今のところ20～30％くらいということにしておいてください。まだまだ解消しなければならない問題もありますので……。
高宮　まあ、阪田１人だけでなく、スタッフ一同懸命になっておりますので、ファンの皆様には申し訳ないのですが、あとほんの少しだけお待ちください。
——では、読者にはそのように伝えておきましょう。みなさんお忙しい中、本当にありがとうございました。

＊

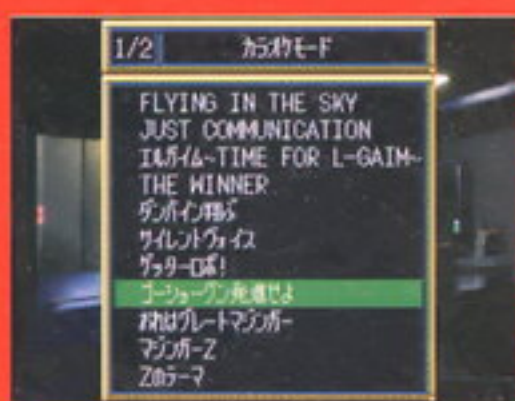
次回のBAN3PRESTOは、ウィンキーソフト高宮社長単独インタビューをお送りするぞ。お楽しみに！

「スパロボF」スタッフがハマッたのはこれだ！

デバッグ

※写真と本文は何の関係もありません。

バグ（プログラムの間違い）を取り除く作業が、ゲーム作りでは最も困難だ。バンプレストとウィンキーソフトのスタッフ総出であたっても、かなりの時間を要したという。おかげで円滑にゲームができるわけだ。

カラオケモード

今回のカラオケはちゃんと歌詞が塗られていくのでグー。

座談会に参加されたプログラマーの庄さんが、土壇場で修羅場を見たのがこのカラオケモード。これが収録されるかどうかは、ソフト完成直前まで微妙だっただけに、雑誌サイドから見ても一安心してしまった。

作品タイトル
「会社案内？」
（1997年9月30日撮影）

SEGA SATURN PRESS!

SEGASATURN PRESS!!
NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のセガサターンタイトルを紹介するこのコーナー。本紙初登場タイトルも要チェック!

P141 ……TILK～青い海から来た少女～
P142 ……クロス探偵物語
P143 ……麻雀学園祭
P143 ……SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
P144 ……クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
P144 ……GRANDREAD
P145 ……マスデストラクション ～お父さんにもできるソフト～
P145 ……ウルトラマン図鑑2

SEGASATURN PRESS!!
COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

この冬発売の話題のタイトルをじっくり紹介するこのコーナー。今号も見どころ豊富!

P146……Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
P150……魔法学園ルナ
P152……プリンセスクエスト
P154……テクストード・ルド～アルカナ戦記～
P156……ロスト・ワールド ジュラシック・パーク
P158……SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション
P160……ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
P162……仮面ライダー作戦ファイル1

TILK ～青い海から来た少女～

●TGL●11月27日発売●6,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

完成度 90%

トム・ソーヤの冒険や、15少年漂流記。子供の頃に読んだ冒険物語の記憶が、ゲームで甦る！

子供の頃には誰もが持っていた、希望に満ちた冒険へのあこがれ。「TILK」はそんな懐かしい気持ちを、たっぷりと甦らせてくれるゲームだ。冒険に憧れる少年ビリーとその仲間達は、美しい歌声を持つ謎の少女、シルキーとの出会いにより“ゴッコ”ではない本物の冒険の数々を体験することになる。今回はシルキーとビリーが、初めて出会うまでのストーリーを紹介していくぞ。

●●●秘密基地から冒険に出発！●●●

冒険ゴッコの始まりはいつも、集合場所でもある木の上に立っている秘密基地から。ここを拠点にして、ビリーと仲間達は海へ山へ遊び回る。いつか、本当の冒険に旅立つことを夢見ながら。

ビリーは毎日寝坊してくるので、みんなにはいつも怒られてばかり。そのせいでトラブルも。

みんなでいくつかの意見を出し合って、その中から今日の冒険を決めるのだ。

●バグの赤ちゃんを見にいこう！●

生まれたばかりのバグの赤ちゃんを見せてもらいに牧場へ向かうが、バグは逃げ出してしまっていた。

森の奥でバグの親子を発見。安心したのも束の間、山犬の吠える声を聞いたビリー達は、バグを守るために山犬との対決を決意する。

●トンガリ山を探検だ！●

パックの強い勧めでトンガリ山に探検をしに行くことに。しかし、そこは不良グループ「シャーク団」のナワバリだった。

ビリー達の会話を聞いていたジェイクは、何を思ったのか去ってしまう。

トラブルに巻き込んだとあやまるグルスに対して、みんなは笑顔で応える。

●デンキヤドカリを食べる!?●

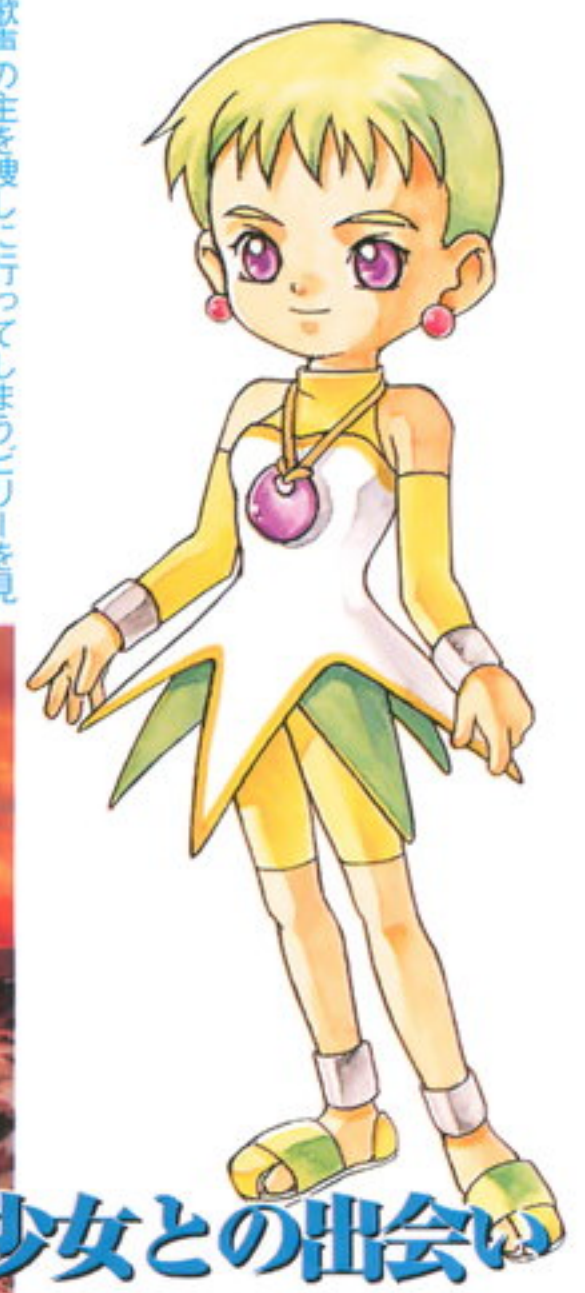
2年に一度、決まってこの時期に大量に現れるデンキヤドカリ。それをつぶしに行こうと相談するビリー達。だが、何を思ったのかメリルが「おいしそう」と言いだして、食べることになってしまう。でも、本当においしいのなら……。

デンキヤドカリつぶしを楽しんだあと、ビリーだけが不思議な歌声を耳にする。

●謎の海賊船を見つけだせ！●

正体不明の海賊船が出没するようになった。そのうわさ話の真相を確かめようと、海へ向かうビリー達。しかし、漁師の親方に見つかってしまい、漁港を荒らす奇妙なカニを退治するようにと言いつけられてしまう。

やっとの思いでカニ退治も終わり、陽が落ちようとしている頃、ビリーは歌声を再び耳にする。それはビリーにとって、どんな意味を持つのか？

歌声の主を捜しに行ってしまうビリーを見て、みんなは得体の知れない不安を感じる。

そして不思議な少女との出会い

クロス探偵物語

●ワークジャム●来春発売予定●6,800円●アドベンチャー●2枚組●全年齢推奨

完成度 35%

練り込まれたシステムで、ストレスを感じないプレイを楽しめる……。そんなゲームの登場だ。

謎が謎を呼ぶオムニバスアドベンチャー！

全部で文庫10冊分にもなる、大ボリュームのシナリオが「クロス探偵物語」のウリ。また、CDの読み込み時間を極端に減らすプログラム“マッハシーク”を採用。キャラクターだけではなく、背景にまで3万2千色モードを使った美しいグラフィック。そして読みやすく組まれた文字テキストなど、プレイヤーの負担を極力減らしてくれるシステムはうれしい限り。他にも横山智佐をはじめ、若手の声優陣を起用したキャスティングと、話題が盛りだくさんのゲームだ。

探偵事務所内で相棒の友子との1コマ。女子校内で捜査できるとあってか、黒須はとにかくうれしそう。

さまざまなシチュエーションで登場するキャラクター。彼らはどのようにしてストーリーに絡んでくるのだろうか？

次々と起こる7つの事件。きみは解き明かせるか!?

「クロス探偵物語」は全7話で構成された、オムニバス形式のアドベンチャーゲームだ。本格的な推理ができるストーリーは、各話それぞれがリアルで奥深く、さまざまな謎やトリックが盛り込まれている。そのドラマティックな展開は、プレイヤーを飽きさせることなく、複雑な思考の迷路へと誘ってくれるだろう。ここでは、各話の概要をイメージイラストとともに紹介していこう。

●第1話「名探偵登場」

ある日、冴木探偵事務所に現れた、探偵志望の若者。彼の登場が、これから語られる7つの物語の幕開けとなる。

●第2話「疑惑」

密室で発見された死体。自殺？ それともトリックを使った殺人事件なのか？

●第3話「歪んだ名門校」

自殺した生徒の呪いなのか!? 名門女子校を舞台に、奇妙な事件が発生する。

●第4話「紺碧の記憶」

夏の海でバカンス！ 楽しい旅行になるはずが凄惨な殺人事件に巻き込まれることに……。

●第5話「依頼者」

せつなくて涙が出そうになる、世にもはかないストーリー。

●第6話「タランチュラ」

謎めいた洋館で次々に巻き起こる殺人事件。このストーリーはマルチシナリオを採用している。そのため黒須の行動しだいでは、物語は意外な結末を迎えることも……。

そして最大の謎が待ちうける

●第7話「監獄島」

麻雀学園祭

●メイクソフトウェア●11月6日発売●通常版：6,800円 初回限定版（マル秘CD付き）：8,800円●麻雀●18歳以上推奨

完成度 100%

パスワード制を採用し、アドベンチャー要素を含むの脱衣麻雀。早くもサターンに移植決定だ！

アーケードで人気の麻雀ゲームの登場だ。プレイヤーは一色学園の写真部部長となって、学園祭に展示するセクシーショットを撮らせてもらうために、6人の女の子と麻雀で勝負するのだ。場所を移動して対局する女の子を探すというアドベンチャー要素も楽しみの1つといえる。アーケード版のパスワードがそのまま使えるので、サターン版の続きをゲーセンで遊ぶこともできるのだ。新たにフリー対戦モードも追加されているぞ。

アイテムの購入に必要なアイテムポイントは、男性キャラとの勝負で手に入る。全員の写真を撮るためには手段を選ばず!?

町の中を歩けば女の子に出会えるのはもちろんだが、時には男性キャラも勝負を挑んでくる。

条件を満たせばいよいよ女の子との麻雀勝負に突入。高い役で和がると背景のCGが変化するぞ。

和がり方によって変化する脱衣シーン

通常設定では女の子に2回勝てば、脱衣シーンに突入する。段階的に脱ぐのではなく、合計点数に応じて一気に脱いでくれる。アニメは3段階用意されており、安い手なら水着止まり、合計が一定の点数を越えればセクシーな下着姿といった風に変化する。高い役を作り、過激なショットを狙え！

幼なじみの鍵屋京香。剣道部に所属している。悩みごとを解消し、麻雀に勝てば、いよいよ撮影シーンだ。

挑発的な視線のお姉さまは、速水佐和子。プロ雀士を目指す彼女には「気分が乗らないと」何回も撮影を断られたが、やっとOKが！

結城まきえは、バーガーショップで会える。ハッチリ写真を撮ることができたぞ。

SANKYO FEVER 実機ミュレーションS Vol.2

●ティー・イー・エヌ研究所●12月発売予定●予価5,800円●パチンコ●SANKYO F·F対応●18歳以上推奨

完成度 80%

SANKYOのパチンコシミュレーションはこれにおまかせ。お色気満点の18歳以上推奨で登場だ。

SANKYOの実機3機種を搭載！ パチンコシミュレーションの第2弾だ！

SANKYOのパチンコ実機のシミュレーター「SANKYO FEVERシリーズ」2作目として、「CRフィーバーピストルSR」「フィーバーピストル大名GP」「フィーバー花札GP」の3機種を搭載した「Vol.2」が登場する。同時期に発売予定のPS版とは搭載機種が異なるので、両方そろえて研究してみてはいかが？

実機ではランダムのリーチ目も、メニューで選択してムービーで見ることができるのだ。

リーチ目のムービーも収録！

パチンコハンドルでも遊べる！

前作同様、SANKYO F·F対応。実物の部品を使ったこだわりの造りで、ホール気分を味わえる。

9月に稼働したばかりの「CRフィーバーピストル大名SR」を早くもシミュレートできる。

女の子との会話もシミュレート……!?

パチンコに勝つことで女の子との会話が楽しめるストーリーモード。進め方によって分岐が発生し、アドベンチャー感覚で遊べる。

パチンコに勝てば女の子と仲よくなれる。もし負けてしまうと……！

クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN

●アテナ●12月発売予定●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 90%

若者に人気のマンガが横スクロールアクションになった。サターンに殴り込みをかけてきた!

人気ヤンキー漫画がアクションゲームになった!

月刊少年チャンピオンで好評連載中の「クローズ」が、横スクロールアクションになって登場するぞ。ウジャウジャと現れる敵を倒していくと、ボスキャラとのタイマン勝負が待っている。ステージが進めばそのボスキャラも使えるようになる。原作のストーリーに忠実な展開でファンにも納得の作りだ。

プレイヤーキャラは4人の人気キャラ。どいつもこいつもクセ者揃いだ。

暴走族・武装戦線のリーダー・龍信。無口な人物。

かつて鈴蘭高校で最強といわれた男、愛称はリンダマン。

主人公の春道。考えがなさそうでいて実は友達思い。

鈴蘭高校のライバル校幹部、美藤。足癖が悪いらしい。

君ならどんなコンボを作る? コンビネーションビルダー機能

ゲームを始めてからプレイヤーキャラを選ぶと、そのキャラが持つコンビネーション技をエディットできるモードに入る。LRボタンで出せるコンボ技を自分の好きなように編集できるのだ。各キャラのイメージに合わせて技を組み合わせたい。

コンボ技は各キャラ2種類用意され、どちらもエディット可能。

一気に大ダメージを与えるコンボ技だが、相手にヒットすると自分の体力を消耗する。

GRANDREAD

●バンプレスト●11月発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 100%

個性豊かなキャラクター達が、ドラマティックに物語を展開する本格SFシミュレーション!!

ドラマティックな本格SFシミュレーション登場!!

つい先日「スーパーロボット大戦F」を発売したばかりのバンプレストから、またまた本格シミュレーションが登場する。主人公となるのは16歳の地球人、ナグモ。彼は地球の宙軍士官学校に通う士官候補生。プレイヤーは、連邦に平和をもたらすために、彼の分身となって士官を目指すのだ。ポリゴンで表現される迫力の戦闘シーン、20分に及ぶCGデモ、細野不二彦デザインのキャラクター、銀河万丈、久川綾をはじめとする豪華声優陣など、魅力満載だ。

戦略性豊かな迫力のバトルシーン

宇宙を舞台に繰り広げられる迫力の戦闘シーン。ポリゴンで表現された戦艦は必見!

戦艦のステータス画面だ。ここで、戦艦の弱点や能力を知り、戦闘に役立てよう。

突然、謎の敵から攻撃を受ける銀河連邦

士官学校でのシミュレーター実習を最優秀でパスしたナグモは、小尉任官試験で隊長を任されることになる。見事士官になったナグモは、メルドール号の艦長に大抜擢されるが、それも束の間、銀河連邦が突然正体不明の艦隊に攻撃を受けてしまう。士官学校の教官だったアシッドの艦隊は全滅してしまい、次の攻撃目標にされたメルドール号は、なすすべもなく木星に落ちていくのであった。

少尉になったナグモは、早速アシッド教官から指令を受ける。が、その直後謎の戦艦が……。

コッポラ=フロス。士官任官試験で地球人は彼とナグモだけ。

テーバイ星からやってきた女性オペレーター、キャティ。

ウルトラマン図鑑2

完成度 90%

●講談社●12月18日発売●6,800円●データベース●全年齢推奨

永遠のヒーロー、ウルトラマンのデータベースが登場。これがあれば、君もウルトラ博士だ!!

誕生から30余年。今なお人気の高いウルトラマンのデータベースソフト第2弾が登場する。今回、収録されているのは、「帰ってきたウルトラマン」「A」「タロウ」の3作品。誰にでも楽しめる内容になっており、タイトルの映像や、オープニングの歌もしっかり入っているなど、懐かしさで目頭が熱くなるほど。図鑑形式のインターフェイスで、検索性も優れている。

名場面はムービーで収録されており、懐かしい映像が楽しめるぞ。

ウルトラの星、ウルトラ兄弟、ウルトラの父、母の登場した話なども完全網羅。

TV放映に出てきた怪獣・超獣・宇宙人を完全網羅。総勢240体以上の怪獣を、詳しく調べることができるぞ。

怪獣のプロフィールや、何話で登場したかということもバッチリ収録。テキストでさらに詳しく見られる。

ウルトラマンの技も完全収録!!

ウルトラマンの必殺技や特殊能力などもバッチリ収録。図鑑形式で見ることができ、テキストによる技の説明も用意されている。また、一部の必殺技、特殊能力に関しては、ムービーで見ることもできる。子供から大人まで、楽しめる充実した内容になっている。

フット光線などのマニアックな技も入っている。他にもいろんな必殺技があるぞ。

必殺技だけではなく、投げ技なども収録されている。いろいろとシブい技もあるぞ。

ブレスレットむちといった武器も網羅。いたれりつくせりの内容となっている。

マスデストラクション ~お父さんにもできるソフト~

完成度 100%

●BMGジャパン●11月20日発売●5,800円●シューティング●全年齢推奨

殺戮の快楽、破壊する爽快感が老若男女誰にでも味わえる究極シューティング、ここに登場!

破壊と殺戮の快感に身をゆだねよ

今から数年後の世界。同盟国軍と共和国軍による第3次世界大戦が勃発していた。果てることなく続くと思われたこの戦い。だが、劣勢になった同盟国軍は急遽核兵器使用の動きを見せる。全人類のため、それだけは阻止しなければ。そこで、共和国軍は1人の戦士を戦線へ送り込むのだった。

君は共和国軍の戦士となってさまざまな任務を遂行し、敵の野望を阻止するのだ。簡単な操作で味わえる、この上ない快感。派手な破壊シーンと迫力のSEに全身を震わせろ!

装甲重視型、俊敏型、バランス型の3体から搭乗タンクを選び、戦地へ乗り込む。

全24ステージを用意

ステージ数は24と豊富。各々に用意されたミッションをクリアすることでストーリーが進行し、次ステージへ移行可能になる。

平地以外も走行できる

タンクは実物同様、浅瀬や少しの溝なら問題なく走行可。ただし水深が深すぎると操縦席に浸水し、ミッション失敗になってしまう。

攻撃方法は多種多様

装備は、初めから使える武器の他、火炎放射などさまざま。これらはフィールド上に落ちているアイテムを拾うことで使用可能に。

何から何まで破壊可能

敵兵や敵戦車はもちろん基地や倉庫、挙げ句の果てには巨大なビルまでも破壊できる。派手な演出と迫力のSEがストレス解消になるぞ。

ついにサンプル入手。その全貌に迫る!!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

完成度 90%

●セガ●11月20日発売予定
●5,800円
●スポーツ育成シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

現在ワールドカップアジア地区最終予選が行われていますが、どんなに開発が佳境でも気になって観てしまいます。
日本代表が勝つと開発チームの志気が上がりグッと作業も進行するものですが……。頑張ってくれ！ 日本代表！ （セガ：佐藤）

開発も好調!! てことで、ついにサンプル版が編集部に届いた。今回はこのサンプル版を元に、練習とミーティング関連のすべてを検証していこう。ただ、あくまでも開発途中なので変更はあるかも!?

開発中のサンプル版で検証 すべて見せます!! 「サカつく2」の ミーティングと練習

ミーティングと練習。この2つの要素は、選手の技術や能力を向上させるうえで必要不可欠なものなのだ。実際のゲームでは、まずミーティングで選手の調子や得意な分野、弱点などを聞き、それから練習へと入る。最初のうちは基礎となるスタミナや身体能力を上げてから、選手の技術的な弱点を埋めていくといいだろう。

練習の前のミーティングは、練習メニューを決めるために重要。1人ずつ聞いていこう。

練習メニューの組み立て方しだいでは、選手個人の能力を大きく伸ばすことができる。

選手をもっとよく知るために

ミーティング

選手の情報を得る方法のひとつとして、ミーティングで直接聞き出すこともできるぞ。決してわかりやすい情報ではないから、プレイヤーの判断力が問われるのだ。

コンディション

ケガや体調の不良を知るためのコマンド。練習画面でも確認はできる。

不満

監督や他の選手に対して、またグラウンド、スタジアムなどクラブの設備や経営に対しての不満も聞くことができる。プレイヤーの返答しだいでは選手も納得してくれるかも。

不満の中には、プレイヤーの意見を選択するものもある。

セールスポイント

選手個人が得意とする技術や分野を聞くためのコマンド。気が大きい選手は大げさな表現をするから、コーチのコメントと合わせて冷静な判断をしたいところだ。

全員、やや大口を叩いている感がある。そのつもりで聞こう。

弱点

セールスポイントとは逆に、選手が苦手とすることを聞き出すコマンドだ。

努力なくして栄光はない！

練習指示

ただ練習させればいいわけではなく、ちゃんと選手個人に合ったメニューを組み立てよう。以前に存在した“1カ月指示”はなくなったが、同じ練習は継続できるぞ。

方針の変更

プレイヤーのクラブが試合で使うフォーメーションなどを変更するメニュー。

練習指示

練習メニューを一覧から選択。個人に指示するものと全体に指示するものがある。

練習の実行

このコマンド以外に“コーチのコメント”でも実行する。

コーチのコメント

練習が終わったら、そのターンの成果をコーチが評価してくれるのだ。

連携力を見る

指定した選手と残り全員の連携力を見る。前作と違って非常にわかりやすいぞ。

不参加選手

ケガなどで練習に参加できない選手の一覧を表示。重いケガでは参加不可能。

全体の能力、選手個人の能力を見極めて、練習メニューやクラブの方針を決めていきたい。

わかりやすくなったコーチのコメントや、視覚で手軽に見える連携力など、情報も増えたぞ。

方針の変更

“方針の変更”メニューは、現時点で採用しているシステム（フォーメーション）や選手の配置、守備のタイプ、戦術などを変更するためのもの。新しいフォーメーションなどを練習する前に、選手の配置や守備のタイプも変更しておくなど、チーム全体の総合力を考えて設定を決めよう。変更は、前作よりも格段に楽だぞ。

選手配置

その名のとおり、選手配置を変更するコマンド。通常の練習メニュー選択時に方向キーの右を押した場合も、自動的に選手配置を変更できる。

控えの選手と入れ替えるだけでなく、調子によって場所も変更してやろう。

システム

簡単にいえばフォーメーションのこと。DF（ディフェンダー）、MF（ミッドフィルダー）、FW（フォワード）に配置する人数と場所を調整し、攻めにいくか守りに入るかが決められる。さらに「2」では、Aタイプ、Bタイプを選択することで、攻撃的か、守備的かを細かく設定できるようになったのだ。ちなみに4-5-1ならDF4人、MF5人、FW1人のフォーメーションとなる。

A 攻撃的
B 守備的
同じシステムでも、Aタイプは攻撃的、Bタイプは守備的に設定される。

4-4-2 A B
もっともオーソドックスなシステム。攻守のバランスが取りやすいのだ。

4-3-3 A B
やや中盤を薄くし、攻撃に重点を置いたシステムとなっている。

4-5-1 A B
フォワードを1人だけにし、中盤に5人を置いた守備重視のシステム。

3-4-3 A B
中盤を厚くしつつ、攻撃へも重点を置いたシステム。DFに負担がかかる。

3-5-2 A B
攻撃をツートップ、守備と攻撃を兼ねる中盤を思い切り厚くしたシステム。

5-3-2 A B
守備をガチガチに固め、攻撃はツートップに任せる布陣。MFがきつい。

DFタイプ

DFの動きは3種類から選べる。システムとクラブの特性に合った、DFタイプを設定しよう。

ライン
DFが横1列に並び、ゴール前の敵のパスに対してオフサイドを狙う守備。

リベロ
スイーパーがチャンス時には攻撃へも転じる、難しいディフェンスタイプ。

スイーパー
DFがゴール前に攻めてきた敵をクリアする、オーソドックスな守備。

戦術変更

MF、FWだけでなく、DFも含めた選手全員の動きを変更するコマンド。バランス型や攻撃型、守備型、カウンター型などの各種戦術を、敵に合わせて柔軟に使いこなそう。

前作との違いは、“ノーマル”となっていた戦術が、「2」では“攻守バランス”という名前に変更された程度で、内容的にはあまり変化がないようだ。

攻守バランス
攻撃と守備の両方に気をつけた戦術。柔軟に対応できる有能な選手が必要だ。

攻撃重視
まさに攻撃へ重点を置いた戦術。FW、MFすべてが攻撃に回るのだ。

守備重視
こちらは守備を固めて失点を防ぐ戦術だ。逃げの体勢に入るときに使おう。

ゾーンプレス
中盤を狭くしつつ、チャンスボールを狙う戦術。MFへの負担が大きい。

カウンター
サイドからのボールを、いったんMFなどに戻してゴールを狙う高度な戦術。

CHECK 多人数への指示もラクラク！の操作に注目!!

全体的な操作や読み込みの遅さが改善された「サカつく2」。より快適に遊べるように、練習指示画面での操作も工夫がされているぞ。たとえば練習メニューを決めるとき、Yボタンでカーソルを合わせた選手と同一ポジションの選手には同じ指示が出せるようになった。さらにZボタンでは、全員へ同じメニューを指示できる。他にも便利な機能が満載だ。

現時点ではYボタンで同じポジションへの指示が出せる。非常に重宝する機能なのだ。

練習では、いつでもチーム総合力やヘルプ画面を呼び出せる。迷ったときに押しまくれ。

ボタン	機能
AC	決定
Y	同一ポジションへ
Z	全員へ指示
R	チーム総合力
L	選手の能力
スタート	操作プレイ

いまのところ、練習メニューでの操作一覧はこんな感じになっている。まだ変更はあるのかな？

練習指示

この"練習指示"メニューでは、直接選手個人を育てるための個人育成、基礎練習、特別練習や、組織としての技術を高めるシステムと戦術が選べる。どれも一朝一夕では覚えきれないから、最初に何が必要かを見極め、じっくりコツコツと地道に練習していこう。

特別練習

ポジションごとに必要な身体能力と技術力を身につける練習だ。同じポジション同士の連携力も身につくぞ。

FW適正
MF適正
DF適正
GK適正

個人育成

これは「サカつく2」で初登場の練習メニュー。基礎練習とも特別練習とも違い、シュートやドリブル、サイドバックなど、特定の役割に的を絞った練習が実行できる。戦術やプレイヤークラブのスタイルが決まったら、個人育成で役割分担を決めていこう。

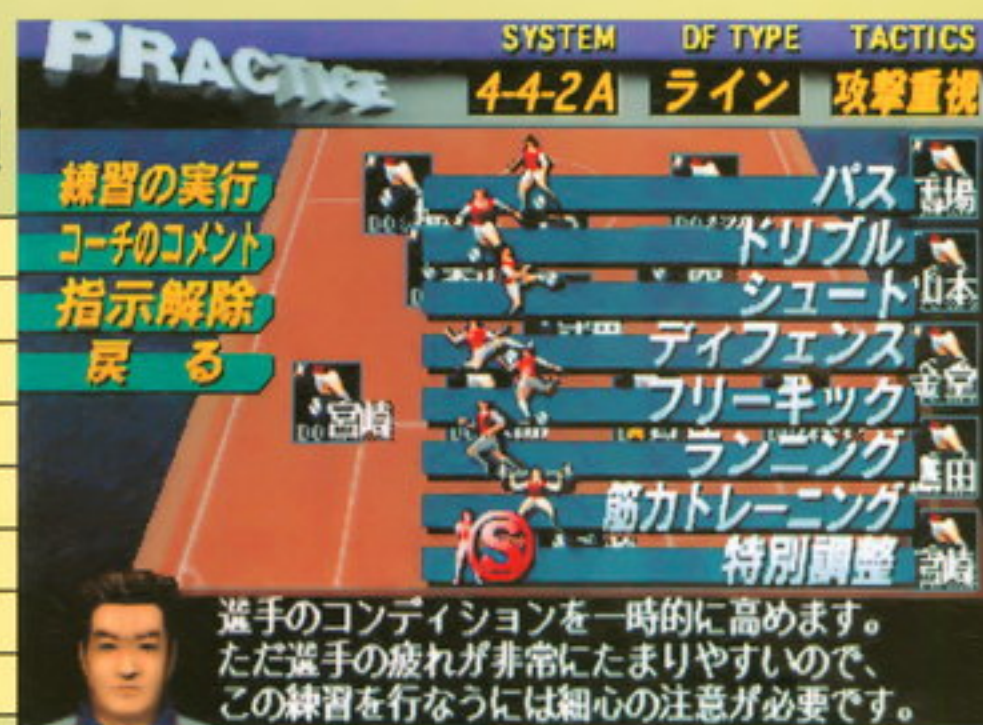
ストライカー	シュートにつながる身体能力、技術力を育成するメニュー。FW、MFに覚えさせよう。
ドリブラー	鋭いドリブルで敵エリア内に斬り込むための能力を育てる。これもFW、MF用の練習だ。
チャンスメーカー	敵ゴール前などの最前線で、シュートにつながるチャンスを作り出すための練習。
守備的MF	守備に重点を置いたMFを育てるための練習メニュー。DF寄りへ位置するMFに。
センターバック	敵のドリブルを止めるストッパー、スイーパーを育成する練習だ。おもにDF用。
サイドバック	守備のほかに、攻撃にも参加できる、スキルフルなDFを育てるための練習メニューだ。
攻撃的DF	チャンスがあれば攻撃へと転じることのできるDFを育てる。リベロに欠かせない練習。
ゴールキーパー	おもにゴールキーパーのセービング能力を育成するための練習メニューだ。

基礎練習

基礎練習は前作どおり、選手個人の身体作りから、パス、ドリブルなどの基本的な技術を練習するメニューだ。最初のうちはランニングで十分なスタミナをつけ、2カ月ほどしたら技術的な練習を始めるといいだろう。気になる"特別調整"とは、「2」の新要素。体調が大きく改善される可能性はあるが、直後に疲労が大きくたまる。

基礎練習のメニューは、練習が始まるとこの画面に。選手の身体能力を伸ばすものが多いようだ。選手がケガをする瞬間も見られるのだ。

基礎練習のメニューは8種類

パス
ドリブル
シュート
ディフェンス
フリーキック
ランニング
筋力トレーニング
特別調整

「2」で新たに加わったメニューは、特別調整のみ。大事な試合前などに体調を整える練習なのだ。

システム

たとえ試合で適切なフォーメーションを選んだとしても、その意味を選手が理解しなくては効果を発揮しない。組織としてのプレイを、ここでバッチリ学んでおこう。

まずはよく使うシステムから練習していくといいだろう。

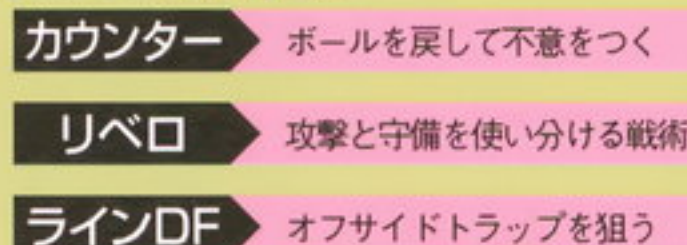
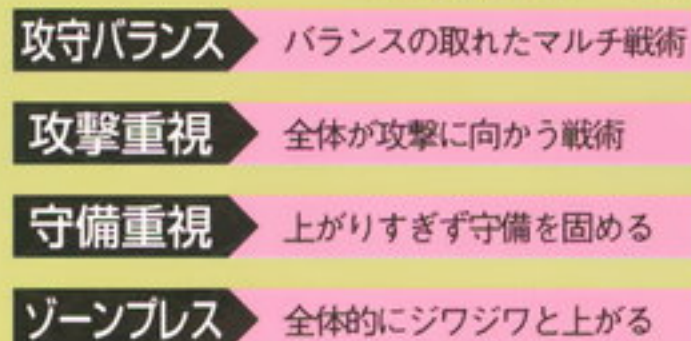
システムの練習は、組織力のアップにもつながるぞ。

4-4-2	バランスの取れたシステム
4-3-2	やや攻撃へ的を絞った布陣
4-5-1	守備を固めつつ攻撃も
3-5-2	中盤を厚くして攻めにいく
3-4-3	超攻撃的なシステム
5-3-2	守備に重点を置いた布陣

戦術

"方針の変更"で設定できる戦術がひととおり練習できる。これらのメニューも、やはり練習なくしては試合での効果が期待できない。最低3つはモノにしておきたい。

基礎ができたら戦術も

攻守バランス	バランスの取れたマルチ戦術
攻撃重視	全体が攻撃に向かう戦術
守備重視	上がりすぎず守備を固める
ゾーンプレス	全体的にジワジワと上がる
カウンター	ボールを戻して不意をつく
リベロ	攻撃と守備を使い分ける戦術
ラインDF	オフサイドトラップを狙う

基礎的な能力や技術がなければ、戦術を覚えてもムダになるぞ。

監督に任せる

監督が選手への休暇から練習メニューまで、すべてを決めてしまう。プレイヤーの手を離れるので楽だが、能力の上がり方は監督の腕しだいとなってしまう。

すべてを監督に一任してしまう。楽ではあるが、味気ない?

指示解除

この指示解除を選ばない限り、毎回自動的に同じ練習を行うことになる。練習内容を変えたくなった場合選択しよう。選手に練習を休ませる場合もココ。

"監督に任せる"を解除する場合は、このメニューを選択だ。

練習の実行

各練習を設定したら実行して、成長量の変化とコーチのコメントを見てみよう。また練習の指示をしたのち、単に"日程進行"をするだけでも、自動的に設定された練習を実行してくれる。

コーチのコメント

練習が終わった後、選手がその練習をどれぐらい理解したかをコーチが評価してくれる。前作よりもコメントが具体的になり、評価がわかりやすくなったぞ。育成の状況もバッチリ!?

前作よりもコメントが的確でわかりやすくなった。

連携力を見る

前作では調べるのが面倒だった連携力。今回はアイコンで段階が表示されるうえ、選手1人ずつの連携力が、カーソルを移動させるだけで手軽に見られる。

カーソルを合わせた選手との連携力がひと目でわかる。

不参加選手

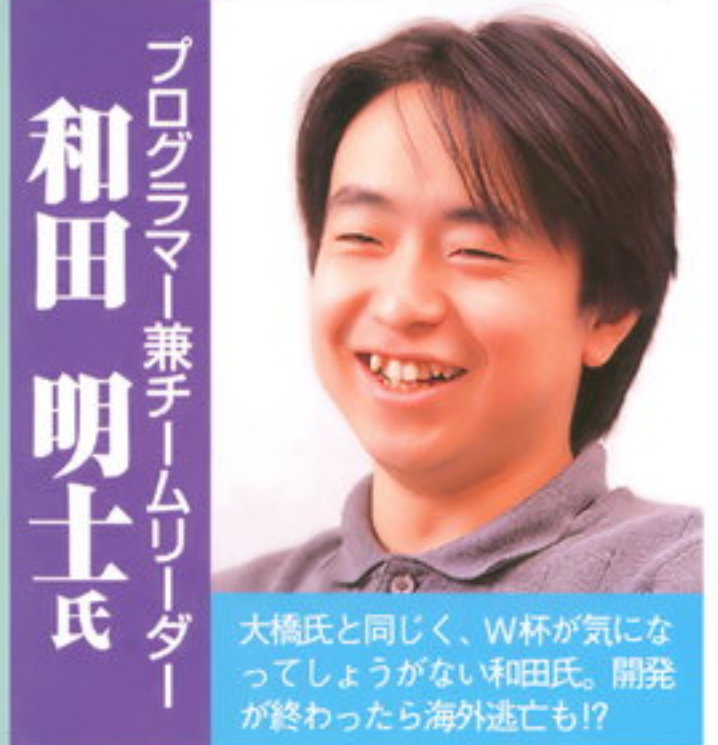
大ケガをしたり留学で練習に参加できない選手の一覧。

「サカつく」開発者インタビュー第16弾!! 今日の見どころをチェック!!

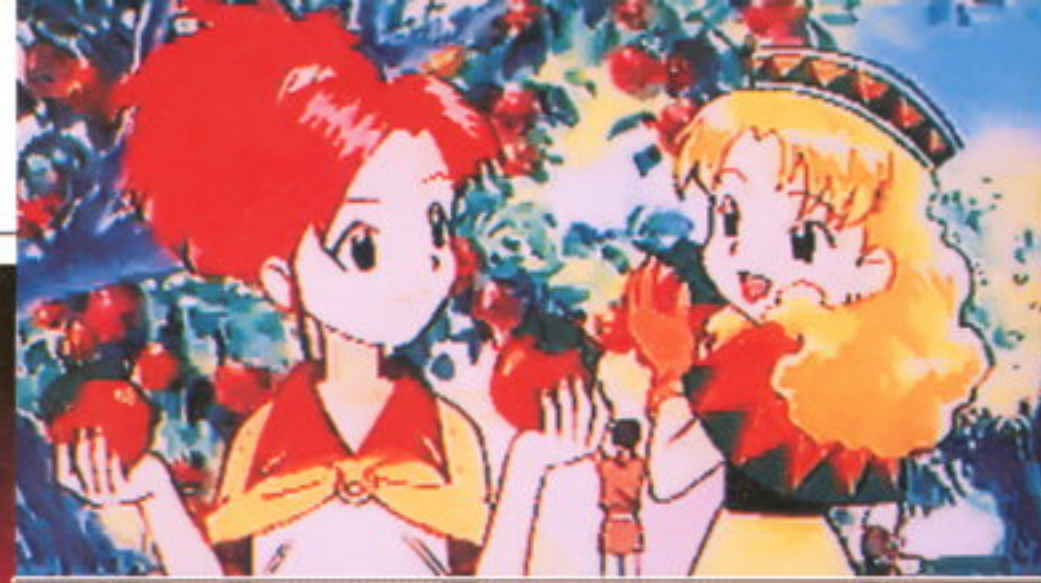
前作で不評な部分は全部直したつもりです

プログラマー兼チームリーダー
和田 明士氏

大橋氏と同じく、W杯が気になってしょうがない和田氏。開発が終わったら海外逃亡も!?

——ついにサンプルがプレイできる段階までできましたが、今までに公開された情報とサンプル版では、違っている部分が見受けられますね。
大橋 まず、1カ月指示ってのが、なくなりましたね。1カ月指示だと、初めてプレイする人にはわかりやすいでしょうが、前作をプレイしてくれた人たちはもっと細かく練習させたいだろうと思いまして。そこで、どうしたら両立できるのかと思って、思い切ってまとめるものはまとめて、楽できるものは残すという形で統合をして、減らしてみました。
——他は変わってないですよね。
大橋 基本的な練習は全部残していますね。システムとか複数存在していたものは1つにまとめました。逆に練習を入れっぱなしにしとけば、そのまま進めるだけで成長してくれて、後は怪我だけ気をつけてってぐらいに、プレイしやすくしています。
——前作に比べ、やることが多くなってるんで最初は戸惑いますね。
大橋 知ってる僕らでも、最初のころはアイコンが多くて「前回の練習、コレなんのアイコンだ?」とか思ってしまうこともありましたよ。ですから、そのへんはスッキリさせました。
——今回、何がいいって、やはり高速化ですか。1プレイヤーとして、それがなにより嬉しいですね。
和田 試合に移るときとかは、なるべく速くしましたね。先日のゲームショウの際のバージョンが高速化する前のやつで、画面切り替えに十数秒かかってて。あれを見て、ちょっとガッカリした人には、「ちゃんと直しました」と言いたいです。
——練習メニューにしても、前作の重さがなくなって、ストレスを感じなくなってますよね。
大橋 今のに慣れてきたんで、昔のはわからなくなりましたね(笑)。練習以外でも随分よくなってきてると思いますよ。
——前作で練習の成果をコーチに聞くときに一人一人動かしたりと面倒でしたけど、「2」は改善されていますよね。ユーザーからの意見を参考にしたのですか。
大橋 ユーザーさんの意見も参考にしていますが、開発側もあらかじめわかっていて、『こうすればよかったな』という部分を直しているという感じですね。
——今回、練習が終わったときにパラメータが上がりますよね。あれは選手個人にどう反映されますか。
大橋 その練習の伸び率なんですけど、幅を変えてあって。要は先っちょの部分だけを大きくしてて、それで今回こんなに上がったよって。今まで本当に成長したのかわからなかったじゃないですか。それで拡大して見せることによって、俺のやってることは間違いじゃないんだと認識してもらおうとしているんです(笑)。
和田 ドットが小さいんで、数カ月で1ドットとか言われても全然伸びてる感じがしませんでしたから(笑)。今回は総合力表示とかもあるんで、成長が実感できると思いますよ。
——攻略法に関しては、ずいぶん変更されたのでしょうか。
大橋 いや、ベースは同じです。ただ、いろんな要素が増えたんで、それをどう使うかですね。
——「1」のときは、大橋さんから『最初はランニング』と聞きましたが。
大橋 今回もそうですね。ランニングは効果ありますよ。
——効果的な練習法はありますか。
大橋 ランニングってのは攻守に渡って効果的な練習法ですね。前後半90分戦える体力はプロとして持たなきゃいけないし、早めに体を作っておいたほうがいい。初期は、選手のパラメータがそんなに高くないんで、どのパラメータも上がる余地が残ってるんです。ひとつに固執した練習じゃなくて、いろいろな練習を組み合わせるほうが効果はありますね。
——つまり最初に基礎練習を繰り返すのがベストではないと。
大橋 逆にオールラウンドで育てて、打ち止めになってきたらシュート力を伸ばすとか。ある程度基礎のできた選手には、1つの能力を基礎練習でトコトン鍛えるとか。最終的に特化したものを作りたい場合は、基礎を後回しにしたほうがいいかも。
和田 基礎体力のないところに戦術を持っていっても、効果が発揮されないんですよ。やっぱり、選手の力がある程度ついたところで戦術の練習をさせたほうがいいですね。
——完成を目前にして、世間ではワールドカップで盛り上がっていますが、現実のクラブの強さはどれくらい反映されるのでしょうか。
大橋 韓国、強いですよ。
和田 実際に試合が行われるたびに、ゲームのパラメータに反映したりしていましたしね。
——パラメータはいつごろまでのものが反映されるんですか?
和田 もうそのあたりの作業は終わっています。とりあえず「呂比須」は漢字で入れてありますので、ご心配なく(笑)。
——日本代表の強さはどうなっているのですか。
大橋 日本が強いか弱いかはプレイヤーしだいなんで、ぜひ自分のクラブの選手をワールドカップへ連れていってください。

ベースは同じで、より解りやすく作りました

企画
大橋 修氏

本当に一日も休みがなかったと語る大橋氏。取材当時はW杯日本代表に期待していたが……。

魔法学園 LUNAR!

COMING SOON SOFT

完成度 99%

●角川書店/ESP
●11月20日発売
●6,800円
●RPG●全年齢推奨

メーカーから一言　皆さんお待たせの「魔法学園ルナ」ですが、あと1カ月間で発売です。それまではサタマガの記事を読んで、まだ見ぬ魔法学園での修行の予習を。私もサンプルROMで予習しまくった結果、主題歌が頭にこびりついて離れません。ひょっとして勉強しすぎ?

先生探しに四苦八苦……第2章突入までを紹介するぞ!

山間の村で平凡な毎日を送っていたエリーとレナ。ひょんなことから2人の少女は魔法学園のスカウトマン・グレンに見初められ、学園入学を決意する……。本章と違ってセミオートで進む序章は、時間こそ短いが2人の性格がよく表れていたり、悪魔城Dの復活という伏線がビジュアルで盛り込まれていたりと、なかなかに濃い内容だった。さて、今回はいよいよ本章突入。学園には魔法の才覚のある者は多くても、空が飛べる者はエリーの他にはいないようだし、エリーも重宝がられそう。でも、お人よしの性格が災いしないといいのだが……。

セニアとの出会い

アギト岬に着いた2人。ここで待っていれば学園からの迎えが来るらしい。が、待てど暮らせど迎えは来ず。周囲にイライラした空気が流れ始めた頃、悪ガキトリオとセニアがニアミスだ! エリー達はセニアに加勢、それをきっかけに3人は友達に。

身体的特徴を突いてからかうアンチ達。だからアンタは嫌われんのよ!

むくれるレナ!!

島が接岸!

衝撃の新発見!

レナは音痴だった!!

とにかく誰かに弟子入りしないと…!?

何はともあれ祝魔法学園入学! しかし先生に弟子入りできないと退学との噂も。必死に先生を探すも、どうも相性が合わないと言うか何と言うか…。もう望みの綱はダディス先生のみ、でも先生はいったいどこ? えっ、何だってアギト岬なんかに行っちゃったの〜っ!?

楽をしたせいか先生探しは難航。こんな試練の戦闘も受けるハメに。

グレンの元も訪ねてみたものの、あと一歩遅かった……。

学園での生活が始まった矢先!

ともかく先生が決定、ダディス先生はちょっとボケてるけど化粧魔法の腕は確かみたいだ。ようやくそれらしい学園生活がスタート、そんな折、エリーは自分と同じく空を飛ぶ人を見かけた。エリーが知らない先生かと側に寄ってみると、突然飛ぶ力が不安定に! エリーは地面に叩き付けられた!

第2章冒頭のビジュアルで空に浮かぶエリーと女性。実はこの女こそ敵バルア、記念すべき(!?)ファーストコンタクトだ。

エリーが墜落!!

戦闘システムも大注目。特に防御は技アリだ!

RPGといえば戦闘システムも気になるところ。まずエンカウントシステムだが、先に発売されている「ルナ　シルバースターストーリー」とは違って、こちらは敵の姿を確認できないランダムエンカウント制を取っている。そのおかげでダンジョンのみならずフィールド上でも敵と遭遇、レベルアップも計りやすい仕様だ。また戦闘自体はオーソドックスなターン制で、素早さの順に行動する。さて、ここで注目したいのが防御コマンド。ダメージ半減の効果はもちろん、MPもわずかながら回復してくれるというオマケ付き! これを利用しないテはないぞ!

モンスターとはダンジョンのみならずフィールド上でも遭遇する。

エンカウント直後の画面。パーティー全体で戦うか逃げるかを選択。

❶ 攻撃

指定したモンスター1体に対し直接攻撃を行うコマンド。最もオーソドックスな攻撃法である反面、女の子だと力に問題が…と思ったが3人には無用の心配だったみたい。

❷ 魔法

キャラの習得している魔法を使用するコマンド。もちろんキャラそれぞれに得意分野(属性)があるのだが。魔法は元から持っているものもあるが、やはりそこは学園。先生やグレンに教わって使えるようになるものがほとんどだ。それだけに魔法も話に沿って習得していくことになりそう。

★教えてえらい人★

学園だけに各人の魔法は先生などに教わることになる。先生のほうも心得たもので、ちゃんと生徒の属性に合ったものを教えてくれるのだ。

こんな魔法や

エリーの攻撃魔法「フレイ」。炎で敵1体を攻撃する。この魔法はグレンからの入学祝いだ。

あんな魔法も

レナの攻撃魔法の「サイスエア」。真空波で敵1体を攻撃。回復系のレナには嬉しい魔法だ。

み〜んな先生が教えてくれる!?

❸ 防御

敵からのダメージを半減させるコマンド。しかしそれ以上にMP回復の恩恵が嬉しい。攻撃や体力回復でMPを使ったら防御でMPを回復。これなら多少強い敵に遭遇しようとも安心だ。レベルアップ時にHP/MPが最大値まで回復するけど、アテにできないしね。用心深いレナがナベを被ったりとグラフィックも○。

★他にもこうして回復★

●歩き回る

少しずつではあるがHP/MPを回復。ただ敵とのエンカウントが多いとなかなか回復させづらいものがある。

●エマ先生に Help Me

保健担当医のエマ先生に話しかけるとHP/MPを回復してくれる。他にもエマ先生はいろいろ便宜をはかってくれるぞ。

❹ 逃走

戦闘中のキャラを退却させたい時に使用するコマンド。ただし、彼女達はまだまだヒヨッコ。敵のほうが強いことも多く序盤は逃げられないことも。退却に失敗するとそのターンは攻撃不能となるので注意。レベルも上がるしマジメに戦ったほうが……。

戦闘中はフェイスにも注意

各キャラのHP/MPは緑色だとMAX値、白色だと半分以上、橙色は半分以下、赤だとデッドゾーンで1割以下、というようにわかりやすく色分けされている。しかも戦闘中には手っ取り早く気づくようにキャラのフェイスも変化する仕組み。ちょっと辛そうな顔になってきたと思ったらHPが半分以下の証。早めにレナの魔法などで回復しておこう。

こうなったらケチらず回復

❺ 合体魔法

合体魔法は結構複雑。戦闘中にいろいろな魔法を試して探し出そう。

合体魔法は2人以上のキャラで同時攻撃をしてより強力な効果を生み出すコマンドだ。これはシナリオ中で必ず覚えられるものの他、先生に話しかけて教わるものと、自分で探し出すものがある。もし、戦闘終了時に「○○と△△は合体魔法になりそうだ」などのメッセージが表示が出たら、スティル学園長に認めてもらえばOK!

次回徹底的に紹介だ!!

盗まれた「宝玉」を探しに「プリンセス」たちが動き出す！

プリンセスクエスト

COMING SOON SOFT

完成度 80%

●インクリメントP●12月発売予定
●5,800円(通常版)5,900円(特別限定版)
●ロールプレイングゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　自分勝手で、わがままで、でも美しい5人のプリンセスたちにどこまで振り回されるかは、あなたしだいです。解かなくてはならない謎もいっぱいあります。この美少女だらけのRPGをぜひかわいがってやってくださいね！（iPC　広報）

「王宮」と「歓楽街」のMAPを大紹介!!

王宮と精霊宮、その２つを舞台に推理アドベンチャーや恋愛シミュレーションをも絡めた贅沢なRPG、それがこのプリンセスクエストだ。王宮や街の2Dマップで盗難事件の情報を収集し、精霊宮と呼ばれる3Dダンジョンで本格的な探索をする。今回はゲームでも重要な要素を占める2Dマップを紹介しよう。

グランマルニエ城　1Fホール

主人公ウィローが初めて王宮を訪れると、まずここに通される。単なる王宮の入口といえるが、重要なのは精霊宮という3Dダンジョンに通じているということだ。

大聖堂へ

ここは「大聖堂」と呼ばれる神聖な場所。王国を守護するといわれる「ディルマ精霊」を祭っている。ここから3Dダンジョンへ入る。

精霊宮へ（3Dダンジョン）

精霊宮内

ディルマ王国の精霊宮は、何層にもわたった広大な3Dダンジョンになっている。ここに現れる敵とは？　そういえばまだ姿は見えないが……。

広大なダンジョン内を探索するには、自分の現在地を把握することが大事だ。その点、このゲームでは現在地を表示してくれる機能が備わっているようだ。

グランマルニエ城 2Fホール

王宮の2階に上がると、舞台となるこのディルマ王国に滞在している各国プリンセスたちの部屋がある。ここではプリンセスやお付きの侍女たちに話を聞いたり、手がかりを探していくことになるのだろう。でも、あの行動力旺盛なプリンセスたちのことだから、必ずここにいるとは限らないが。もちろんウィローの部屋もある。

図書館へ

ディルマ王国の図書館。ここにはありとあらゆる本が揃っている。本好きの王女、パンナコッタがよく出入りしている、といううわさもある。

スフレ　ペピー　カスタード　ガトー　チェロス　ミント　ジェラート　ウィロー　パンナコッタ　シフォン　ミルフィーユ

カスタードの部屋　ペピーの部屋　ガトーの部屋　チェロスの部屋　パンナコッタの部屋　スフレの部屋　ミントの部屋　ジェラートの部屋　空き部屋　ウィローの(主人公)の部屋　シフォンの部屋　ミルフィーユの部屋

談話室へ

普段はあまり使われない談話室。本来はお茶会などを開くのに使うようだ。ここでは主人公とプリンセスたちが出会うイベントが起きるぞ。

歓楽街

ダンジョン探索だけでなく、豊富なイベントもこのゲームの魅力の1つ。特に歓楽街では数多くのイベントがプレイヤーを待ち受けているぞ。イベントだけでなく、国宝盗難事件に関する重要な情報もゲットできる可能性があるらしい。2D、3Dマップを行き来しながら、犯人を探しだすのがこのゲームの目的なのだ。

国の外へ出る　武器・防具屋　喫茶店　宿屋　酒場　お城へ

王宮の外にある歓楽街。画面右に進むと王宮の入口に達する。左はディルマ法国外に通じているが、出ることはできないらしい。

武器・防具屋

1階が道具屋で、地下が武器屋になっている。ダンジョン探索に欠かせないショップだが、買い物だけでなく何か重大な秘密が隠されているらしいのだ。

喫茶店

お茶を飲んだり休んだりと、ごくごく普通の喫茶店。しかし、街の中で人が集まるこの場所は、情報を集める重要な基点となる。王宮内とはまた違った情報が得れるかもしれないぞ。

酒場

酒場は街の憩いの場。なんとディスコもあるというのだから、ちょっとしたダンスホールなのかも？　ここにも重要なイベントが用意されている。

宿屋

ディルマ法王国を訪れる人々が休む宿屋。ただし主人公は泊まれないらしい。もちろん宿泊客とは話ができるので、イベントも……。

カードを選択してください

SELECT

テクストートルド Texthoth Zudo アルカナ戦記

ワンドの6

人は、神は、未来に何を見るのか……

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●パイ●12月18日発売予定
●6,800円●ボードゲーム
●特典タロットカード付き

メーカーから一言

召喚合成大移動でほかの奴らをなぎ倒せっ、てなわけで、今まで出そうで出なかった一風変ったゲームが出来ましたっ！全く新しい対戦型カードバトルシミュレーションボードゲームが君たちの挑戦を待ってるぜいっ。

なんとボードゲームでカードゲームの楽しさも味わえてしまうテクストート・ルド。使用するカードはタロットカードなので、カード自体の持つ意味や役割も大きい。

基本ルールはスタートからゴールまでのマスメをカードの数字で進んでいくボードゲームだ。従来のボードゲームはそのマスメ自体にいろいろな仕掛けがあったが、特殊効果のあるカードを使ってワナを仕掛たり、モンスターを召喚して育成、敵や味方と戦わせることができる今までにはなかったタイプのボードゲームになった。シナリオはあの「ファイナル・ファンタジー」の企画、シナリオ、小説などを手掛けている寺田憲史氏が担当。新たなる創世神話の世界が切り開かれる。

ボードゲームとカードゲームの結合！

封印された神々の力「アル

タロットカードとその意味

このゲームをプレイする前に予備知識として知っておきたいのが「タロットカード」と「アルカナ」のこと。タロットカードが占いの道具であることはよく知られているが、タロットに関連してよく出てくる「アルカナ」という言葉の意味はあまり知られていない。「アルカナ（Arcana）」とは秘伝とされてきた古代社会からの遺産である神託の解釈のための知識を図解したもの、という意味。「タロット」というのもほとんど同じ意味だが、カードの性質を表すときはアルカナという言葉を使うことが多い。タロットカードは主に占いに使う大アルカナ22枚と補助的意味あいを持つ小アルカナ56枚の計78のカードから成り立っている。小アルカナのカップ（聖杯）ペンタクルス（金貨）、ワンズ（こん棒）、ソード（剣）は儀式に使う道具からきたもの。やがてナイトとジャックが融合して13枚となりトランプになったというのは有名な話。ただし、このゲームの中ではそのようなタロット本来の意味はなくなっている。

大陸は再び暗黒の時代へと還る

パスワードで対戦もできる

ゲームモードはキャンペーンモード、対戦モード、の2種類が用意されており、各モードそれぞれ遊び方が微妙に違う。

キャンペーンモードは8人いる主人公のうち1人を選択してそれぞれのストーリーを進めていくというもの。途中、他のキャラが加わったりバトルがあったりと、ボードゲームでありながらシミュレーションRPGの要素が楽しめてしまう。

対戦モードは1～4人でプレイするモード。自分の育てたキャンペーンモードキャラのパスワードを入力して、マルチ戦が楽しめるテーブルトークゲーム的要素があるモードだ。ゲームの舞台は22のマップから自由に選択できる。

どのモードも勝利の決め手はカードの特性を生かすこと。組み合わせによってムダなカードは存在しなくなるはずだ。

4種類の種族

ヒューマン

平均的な力を持つが神について知らないことが多い。ピクシーとは対立関係にある。女は宮廷騎士で平和を取り戻すために復活の秘術を求めて旅に出た。

ピクシー

飛行でき、モンスター召喚能力を持つ。風の神々の守護を受けている。21の神の存在を知っていて「愚者」を最高神だと思っている。

エルフ

鎖国をめざす国策のために封印された「世界」の神殿探索に出る。女は鎖国方針に反対の立場にあり男とは別に「世界」を探している。

ドワーフ

個人能力は高いが召還能力は低い。モンスターの襲撃にあい、難民化してしまうドワーフ族。男は復讐のため、女は民族と共に流浪の旅に出る。

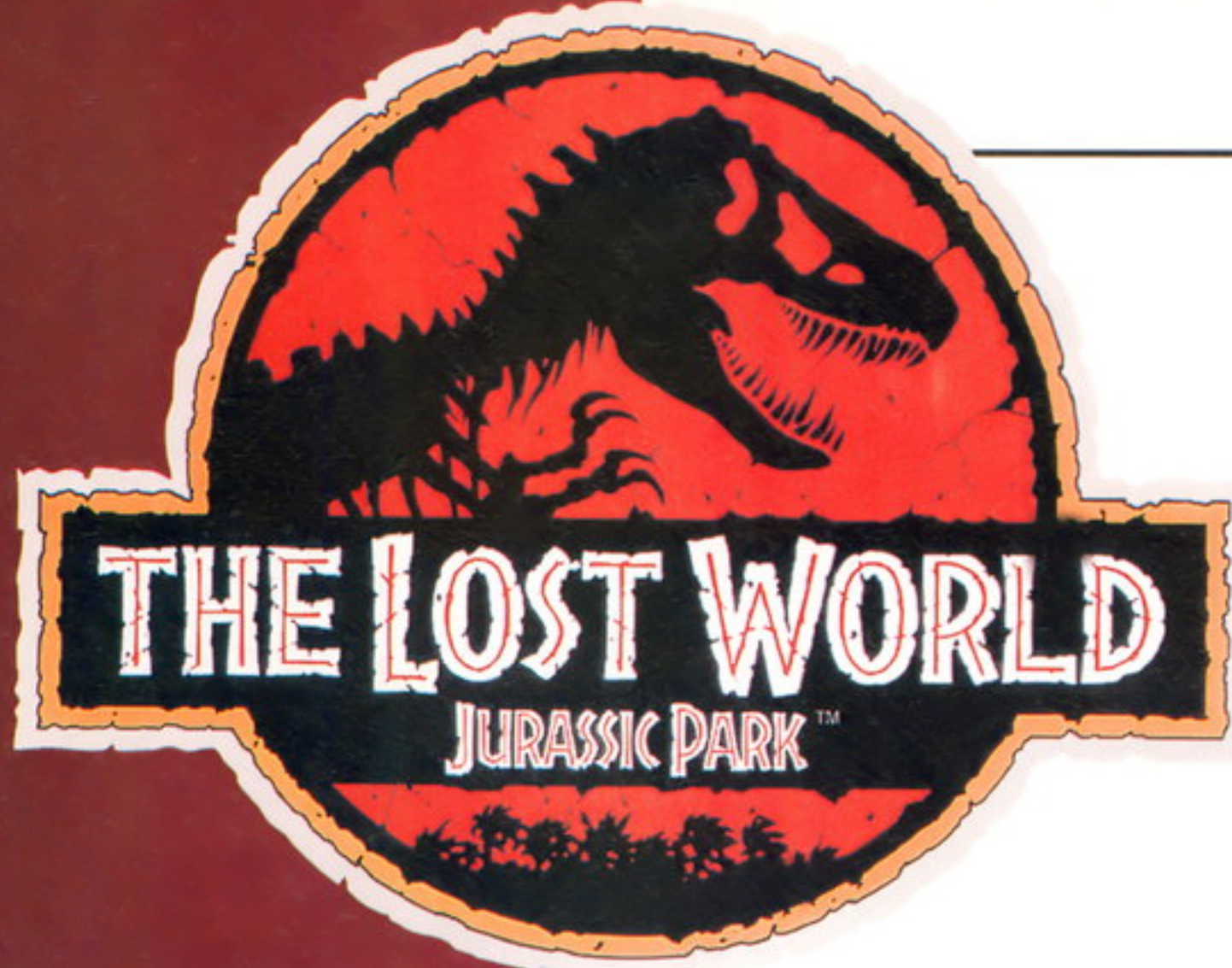
カナ」

この世界での意味と使用法

かつてこの世界は22の神々によって繁栄していた大陸だった。そこに生まれた4つの種族の戦争に、それぞれを守護する神々が巻き込まれ大民族戦争へと発展してしまった。それを嘆いた最高神「世界」が戦争を終結させるべく神々を神殿に封印し、自らも封印してしまった。アルカナとはその封印された神々の力を媒介するために「世界」が与えた道具のこと。小アルカナはマップを移動するためのダイスの役割と組み合わせることによって大アルカナを創り出したり、モンスターを召還することができる。大アルカナはその場での特殊効果、他の大アルカナの合成、数字カードの合計の加減などどちらかというと二次的効果を出すものと言えよう。大アルカナは小アルカナと違って誰でも使えるというわけでなく、まずアルカナ使いとして認められ神々と契約を結び守護神となったところで初めて使用できるようになる。規律と契約がこの世界の基本なのだ。

キャラクターは守護されている神々の影響をいろいろな面で強く受けている。

合成によって守護を受けている神々の大アルカナを創り出すことができる。

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

現代によみがえった恐竜達の咆哮を聞け！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●セガ●発売中(10月23日発売)
●アクション●5,800円
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言

“セガサターン日本語版”では一般ユーザーのために、(特に前半面は)可能な限り難易度を下げました。ちょっとやりこめば、すぐにこのポリゴン恐竜世界を楽しんでいただけると思います。ちなみに海外版は超絶難易度で、画面以外同じゲームとは思えません(笑)。

ロスト・ワールド
ジュラシック・パーク

ついに発売されたサターン版「ロスト・ワールド ジュラシック・パーク」。すでにこのソフトを購入して、映画さながら世界観を味わいつつも、高い難易度に手こずっている人も多いはず。今回はそんな人に向けた、各レベル別難所攻略講座といきましょう。

狭い土台から何回も足を滑らせ、奈落の底に落ちていってしまったコンピーや、ワイヤーが思うように引っかからず、哀れ恐竜達のエサと化してしまったハンター……。この「ロスト・ワールド」は、映画をうまく再現した雰囲気を楽しむ前に、その高い難易度に苦戦しているユーザーが多いのではないかと思われる。

今回は、ソフト発売後というわけで、コンピーレベルからT・レックスレベルまでの、特に難しいと思われる場所のピックアップと、その場所を無事クリアするための攻略アドバイスをお送りすることにしよう。これで全面クリアをめざして頑張ってもらいたい。

分岐

分岐には、ステージルートを選択するものと、ステージをクリアするために必要な装置やアイテムが隠されているものの2種類がある。特に後者は、分岐自体がわかりにくい場所にある場合が多いので、見逃さないようにすることだ。

怪しい場所を見つけたら、とりあえず調査してみるクセを身につけるようにしたい。

アイテム

操作キャラが恐竜の場合は、そうアイテムにこだわる必要はないが、問題は人間の場合。武器弾薬の補給も、体力回復もアイテムなしではやっていけない。なので画面内にアイテムを発見したら、多少無理をしてでも取りに行くべき。

各ステージにあるDNAアイテム。これを全部回収すると、あとでいいことが起こるかも…。

特殊操作

各レベルのキャラごとに独自の操作方法があることは、前回の紹介でご存知のはず。実際のゲーム中では、この特殊操作を駆使しないとクリアは非常に難しいので、レベルが進んだら、まずは操作を覚えるように動き回ろう。

特殊操作を一番必要とするのが人間。ワイヤーの操作を覚えないとクリアはほぼ不可能だ。

4レベルの難所を攻略アドバイス

ここでは各レベルの、特に難しい個所があるステージを簡単なアドバイスと共に紹介。ゲームクリアのための参考にしてほしい。

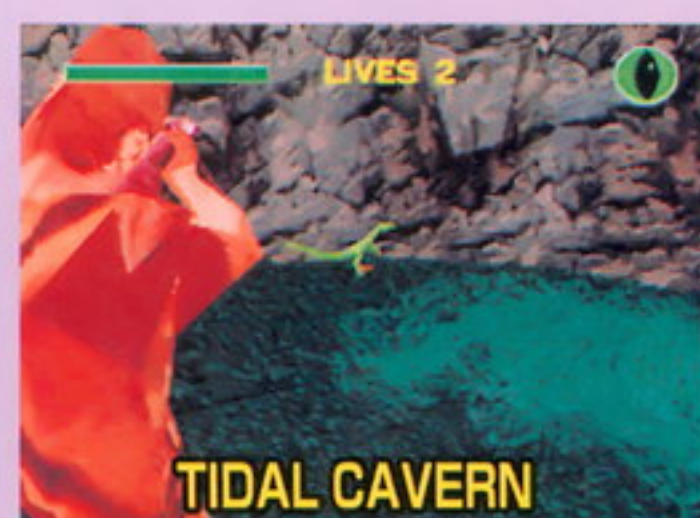
COMPY LEVEL 〔ステージ数9〕

とりあえずは最初のレベルということだけあり、敵の攻撃はそう厳しくはない。だが、その分地形の難度が高く、狭い足場をジャンプして渡っていくような場面が多いのが特徴だ。こういった場所では足を踏み外すと大抵は即死なので、注意して進んでいく必要がある。ここで便利な操作テクは、上+Aボタンのハイジャンプ。これで垂直に飛び上がってから方向キーで移動すれば多少は安全だ。

AISLE OF GIANTS

ブラキオザウルスの足につぶされそうになったら、ジャンプ一番。これで即死だけは防げるぞ。

この岩場では、前述のハイジャンプを使う。一度垂直に跳ねてから、方向キーで左右移動をしよう。

BENEATH THE SURFACE

TIDAL CAVERN

ハンターの先読みロケット弾は、とにかく止まらずに岩場を連続ジャンプすれば当たることはない。

HUNTER LEVEL 〔ステージ数5〕

このハンターは、その体力回復をアイテムに頼っている。それだけに、なるべくダメージを受けないようにしなければならない。もし恐竜を発見したならば、遠くから武器で倒し、決して接近戦に持ち込まないようにすることが大切となってくるぞ。なお、このハンターレベルでは一見通れなさそうな狭い場所が存在するが、こういった場合は、下十Yボタンでくぐり抜けることが可能。ワイヤーと共に多用していきたい。

ENTER CAREFULLY

こういった狭い場所と通るには、先に説明した方向キーの下とYボタンの同時押しによる前転を使う。一見すると行き止まりに見えなくもないが、だまされて立ち往生しないことだ。

HEART OF THE ISLAND

このステージでは、このような小さい場所にワイヤーを引っかけなければならない場所が複数存在する。これがなかなか難しく、何回もチャレンジして慣れるしか方法がないのだ。

UNDER GROUND

クレーンがある場所では、そのクレーンを使わない限り先に進むことは不可能。近くにスイッチがあるので、見つけて作動させればクレーンが動き出す。あとはワイヤーを掛けるだけ。

T・REX LEVEL 〔ステージ数7〕

強そうで弱いのがこのT・レックス。攻撃は強いが、いかんせん図体がデカくて動きが鈍いのが最大の欠点で、たとえ相手がラプターでも、前後から同時に攻撃されてしまうと、一方的にやられてしまうこともある。その代わり地形の難度は低いので、敵にだけ注意しておけばクリアは何とかなるだろう。特殊操作では、Xボタンの「食べる」がなかなか面白い。

FORCE OF NATURE

超強敵ステゴサウルスには、ユーオプロケファルスと同じ待ち戦法で挑もう。

HUNTER CAMP

ハンターの野営地では、発電機を破壊しないと中には進入不可。その発電機は必ず分岐先にあり、まずはこれを発見しないと話にならない。

RAPTOR LEVEL 〔ステージ数5〕

今回攻略する4レベル中、最も簡単だといえるのが、このラプター・レベル。ラプターの能力が高く、操作性が良いのもその理由。クリアするだけを目的にするのなら、ただまっすぐ突き進むだけでもOKだ。ゲーム中では、通常ジャンプの性能が優れているので、これを活用するべし。

THE WAY OUT

←ここの箱を壊すとアイテムのほかに時限爆弾が出てくることもあるので間違わないように。

INTO THE FIRE

↑溶岩地帯では、木の枝を渡っていくこととなるが、滑り落ちても即死ではないので焦ることはない。ここのトリケラトプスは戦わないほうが無難だぞ。

EYE OF CHAOS

←このステージは、ボスであるユーオプロケファルスとの一騎打ちのみ。こっちから攻撃すると固い背中を向けてくるので、待ち戦法で戦おう。

最終レベル「サラ」で待つものは…?

T・レックスが襲い掛かってくるところから始まるこのサラ・レベル。ここでは最後の戦いがキミを待ち構える。果たしてサイト・Bの謎は明かされるのだろうか?

このサラ・レベルは、基本的に恐竜たちから逃げ回るのが目的。だからといって、ただ逃げているだけではクリアは不可能。最後には壮絶な戦いが待っているのだ。

条件を満たしてオプションをスペシャルに！

落ちものパズルでおなじみの「コラムス」の歴史が凝縮された「コラムス　アーケードコレクション」。今回はサターン版オリジナルの要素である“スペシャルオプション”の出現する条件と、その画面を一挙に公開！　さらに秘宝石に隠された謎も紹介するぞ!!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●セガ
●10月30日発売予定
●4,800円●パズル
●全年齢推奨

メーカーから一言　セガサターン版開発にあたって、セガ中の「コラムス」フリークがTVの前に集い、ハイスコア＆対戦＆面クリアで盛り上がっています(現在進行形)。最強は「セガラリー」でおなじみの中村です。彼がメガドラ版の開発者だったのはここだけのヒミツです。(開発チーム)

SEGA AGES
コラムス アーケードコレクション

スペシャルオプションの各項目の画面とオープン条件を完全公開！

このサターン版の「コラムス」では、ゲーム中に消した宝石の数がカウントされるようになっている。そしてその数が特定値に達するたびに、オプションの背景で回転しているカードが消滅して“スペシャルオプション”の項目が1つずつオープンするようになっているのだ。

15000

オプション画面に入ると、今までに消した宝石の数がこのようにカウントされる。

OPTION LEVEL UP !!
STACK COLUMNS TECHNIQUE

消した数が特定値に達するとオープンする。

効果音が変わる SET SE

効果音をアレンジ版に変更できるようになるスペシャルオプション。アレンジされた効果音には、人の叫び声や動物の鳴き声が使われている。

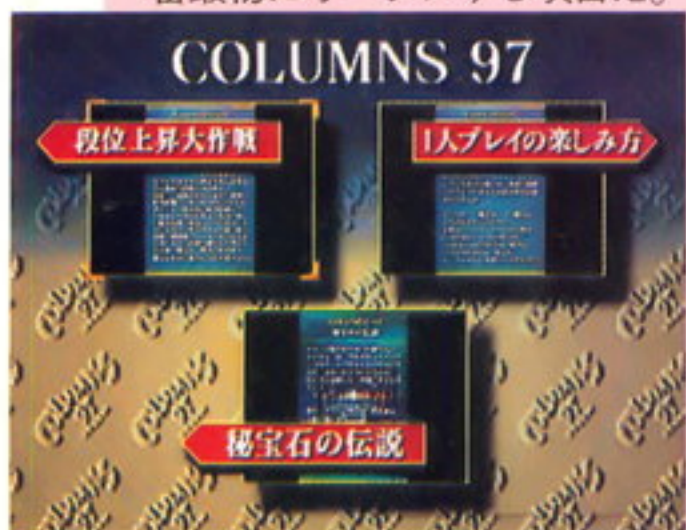
ゲーム名	オープン個数
コラムス97	5500個
コラムスⅡ	7000個
コラムス	8500個
スタックコラムス	10000個

COLUMNS97 SPECIAL OPTION

アレンジ版効果音の内容は、各コラムスによりまったく異なっているのだ。

ゲームの必勝法を伝授！ TECHNIQUE

各コラムスの必勝法やさまざまなテクニックが紹介されるスペシャルオプション。宝石を消していると一番最初にオープンする項目だ。

COLUMNS 97
段位上昇大作戦
1人プレイの楽しみ方
秘宝石の伝説

各テクニックを参考にして、宝石を効率よく消せるようにしよう。

ゲーム名	オープン個数
コラムス97	1000個
コラムス	2000個
コラムスⅡ	3000個
スタックコラムス	4000個

コラムス97

COLUMNS97
段位上昇大作戦

プレイ後の段位は、6級から5段までで知恵・努力・勇気・運・技量が作る図形で算出される。
各要素は以下のプレイで伸ばせるので、覚えて段位上げを目指そう。

「コラムス」の腕前を判定する“段位”を上昇させるためのアドバイスや、1人プレイの楽しみ方といった項目が用意されている。

コラムス

COLUMNS
魔法石二度消し技

1回の魔法石で消滅効果を2度使う技。上から2段までしか隙間がない所に魔法石を着地させる。
つまり一番上の魔法石1ヶを画面に表示させないようにするのだ。

ここでは魔法石が出現する法則を詳しく紹介している。また、魔法石を使って2回宝石を消すというテクニックが収録されている。

コラムスⅡ

COLUMNSII
フラッシュコラムスのコツ

なかなか難しいフラッシュコラムスだが幾つかコツを紹介。思うように面が進まない方は必読！
まずは『あまり点滅宝石を意識しない事』。無理な作戦で特定の宝石を待つよりも、なるべ

「フラッシュコラムス」クリアのコツが収録されている。また、2人対戦専用である「VSコラムス」の必勝法も用意されている。

スタックコラムス

STACK COLUMNS
とにかく連鎖を狙え

スタックコラムスで連鎖を行うと、直後に球体が発生し相手のスタックチップを直撃。連鎖数に応じた枚数分チップを弾き飛ばしてくれるのだ。

送りボタンで行う相手フィールドへの攻撃タイミングや、どのようにしたらうまく連鎖を行えるか等の項目が用意されている。

宝石の形が変化する SET JEWEL

落ちてくる宝石の絵柄を、オリジナル版からアレンジ版に変更することができるオプション。宝石の絵柄は各コラムスごとに異なっている。

宝石の形を変更するだけで、ゲームの雰囲気がガラリと変わるぞ。

ゲーム名	オープン個数
コラムス97	12000個
コラムス	14000個
コラムスII	16000個
スタックコラムス	18000個

コラムス97
宝石の代わりにクッキーやプリンといったお菓子が降ってくる。

コラムス
四角い宝石が、色とりどりの丸いマーブルにチェンジするのだ。

コラムスII
宝石がカワイイ猫にチェンジ。消すのがちょっとかわいそう?

スタックコラムス
時計、電話、電球といった電化製品が次々と降ってくるぞ!

コラムスの歴史が一目でわかる HISTORY

このスペシャルオプションでは、各コラムスの歴史が詳しく紹介される。また、アーケード版に使われたインストラクションカードも閲覧できる。

ゲームの遊び方が書かれているインストラクションカードを閲覧。

ゲーム名	オープン個数
コラムス97	20500個
コラムス	23000個
コラムスII	23500個
スタックコラムス	28000個

コラムス97
アーケード版の「コラムス97」が登場した年に発売された、他のゲームが紹介される。また、ゲーム基板の写真も収録されている。

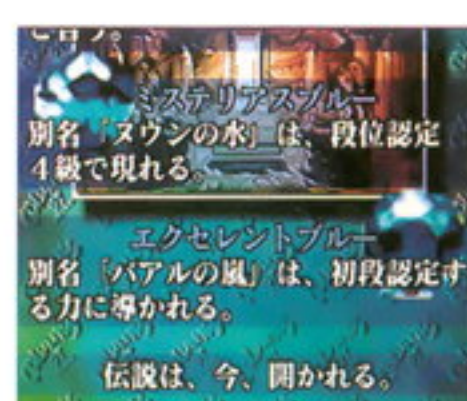
コラムス
1990年に登場した元祖「コラムス」のインストラクションカードを収録。宝石の消し方やゲームの基本的なルール等が掲載されている。

コラムスII
ここでは「コラムスII」のヒストリーが紹介されている。インストラクションカードには、ゲームの簡単な攻略法が掲載されている。

スタックコラムス
ヒストリーとインストラクションカードを収録。インストラクションカードには、対戦相手への攻撃方法が詳細に記されている。

8つの秘宝石の出現条件がすべて明らかに!!

8つ揃えることでグッドエンディングが表示される「秘宝石」の出現条件は、スペシャルオプションの"TECHNIQUE"に記されているのだ。今回は特別に、その出現条件をすべて公開しよう。

各秘宝石の出現条件	
ミステリアスレッド	「コラムス」で宝石を消したときに5連鎖すると出現する。
エクセレントレッド	「コラムス」で宝石を消したときに8連鎖すると出現する。
ミステリアスグリーン	「コラムスII」でフラッシュコラムスの10面をクリアすると出現する。
エクセレントグリーン	「コラムスII」でフラッシュコラムスの20面をクリアすると出現する。
ミステリアスイエロー	「スタックコラムス」1P ONLYのMACAU TOURNAMENTクリアで出現。
エクセレントイエロー	「スタックコラムス」の1P ONLYでMr.BABUを倒すと出現する。
ミステリアスブルー	「コラムス97」において4級の段位を取ると出現する。
エクセレントブルー	「コラムス97」において初段の段位を取ると出現する。

"TECHNIQUE"のスペシャルオプションがオープンする度に、各秘宝石の出現条件が判明する。そしてその条件を満たすと、オプション画面の右下に秘宝石が出現するのだ。8つの秘宝石をすべてゲットして、グッドエンディングを目指そう!

秘宝石出現!

入手した証拠品から事件の全容を浮き彫りにする

サーカス団のシャワーワゴンで起こった殺人事件。ロンドン警視庁から調査のためやってきたミントンだが、一座の団員達はなぜか非協力的でなかなか有益な証言も得られない。そこで今回は捜査を進める上で発見した遺留品から事件の詳細に迫ってみた。意外な真相も明らかに……。

ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件

現場に残された凶器に関するいくつかの考察

凶器のナイフは舞台で使われるはずのもの。しかし、所有者のナイフ投げの青年は事件当日から行方をくらましている。順当に考えれば彼が犯人という可能性は極めて濃厚だが、もし彼が犯人だとしたら相当にずさんなやり方である。衝動的な犯行だったのだろうか!?

なにぶん今は判断材料が少なすぎる。ひとまずは考えを保留することにしよう。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●リバーヒルソフト
●10月30日発売●5,800円
●ミステリーアドベンチャー
●１人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言

イラストで描かれた３Ｄマップ中の移動を体感してください。まるで英国ブライトンの街に自分が存在するかのようです。でも、そこであなたを待っているのは殺人事件。あなたの捜査力を住民が期待しています。購入者限定キャンペーンも実施！　（広報・ハラ）

被害者のノートから導き出されるある1つの可能性

事件発生時からカギのかかったままという被害者のワゴン。そこで見つけたノートによれば、彼はどうやら高利貸しのようなことをしていたらしく、団長のデュイまで彼から金を借りていたようだ。ちなみに最も多く金を借りていた人物は失踪したジョーで、その額は300ポンド。この位の額にもなれば、確かに殺人の動機としては十分かもしれない。しかしそれだけで今の生活を失ってまで行う理由になるだろうか？　疑惑の種は尽きない。

発見状況

被害者の道化師シャルルはまめな男だったようで、ワゴン内は奇麗に整頓されている。その中で置き方がやや不自然に思えた枕の下に、貸し付け帳はあった。また、壁の一点のみ煤けていないことに注目すると、以前ここにはピンで写真か何かが止めてあったことがわかる。棚の裏にでも落ちていそうだが……。

もう1つの道化師が持っていた被害者のカルテ 事件との関連は？

あくまでも自分は事件には無関係、と何を聞いてもまともにとりあおうとしなかった道化師のマルタン。だが、彼のカバンからなぜか殺されたシャルルのカルテが発見されたことで彼の態度は一変する。なんでも、彼とシャルルは親友同士であり、彼から「このカルテを預かっていてほしい」と頼まれていたそうだ。カルテによればシャルルの身体は悪性のガンに侵されており、半年持つかどうかの命だったらしい。なぜシャルルはマルタンにカルテを預けたのか？　その理由をたずねてもマルタンは「俺にはわからない」としか答えない。そこで、ひとまず尋問を中断し、カルテに記載されていた担当医をたずねてみることにする。そこに何か手がかりがあればいいのだが。

発見状況

たまたま外出中だったマルタンのワゴンを捜索中、無造作に置かれていたカバン。カルテはそこから見つかった。そのことを本人に問い詰めると、これまで何と言われようとも尋問に応じようとしなかったマルタンをようやく尋問室に呼び出すことができる。そこでマルタンは疑われてはかなわない、とアリバイの供述を始めるが、事件当時の行動を証明できる者が殺されたシャルルしかいないため、彼が犯人である可能性が完全に消えたわけではない。本人は「奴の寿命を知っている俺が、なぜ奴を殺さねばならない!?」とは言うものの……。

そこで街の診療所に担当医を訪ねたが

カルテにあった担当師は幸いなことにこの街の医師だった。だが診療所に彼を訪ねていっても、肝心の医師はいなかった。看護婦いわく「先生は酒場におられるのでは？」とのこと。行ってみれば酒場の角で気持ち良さそうに酒をあおる老人が1人……。酒をふるまいつつ事件をかいつまんで説明すると、医師は「そのことで話がある」と相談を持ちかけるのだった。

後で診療所に来い、と言う医師だが、「手土産を忘れんように」との一言も。憎めない爺さんだ。

殺されたシャルルが遺した手紙 そこには彼の復讐のシナリオが克明に記されていた！

医師の話とは、自分の命が長くないと知らされたシャルルから、「自分が死んだ後、警察に渡してくれ」と託された手紙があるという。さっそく目を通すミントンだが、その内容は彼を驚かすに十分なものだった。手紙はもし自分が変死したならば、自分が最も金を貸していた人物を調べてくれ、という内容に始まり、この事件は全て自分が仕組んだことであり、シャルル自身が犯人に自らを殺すように仕向けたものだという。自分を蔑み、コケにしていた人物に自分を殺害させ、共に破滅させてやろうというのだ。その手口は借金の取り立てを厳しくし、期日を過ぎると無理難題をふっかけ、最後には妹を預かるとまで言い、殺意を芽生えさせることに成功したということだ。これが本当なら、犯人は失踪したジョーということになる。計画的犯行にしては、自分のナイフを使うなどややアラが目立つのが気にはなるが、これで事件解決か!?

酒好きで頼りなさげな爺さんだが、患者思いのいい医師のようだ。特に悪評はなく、街の住人からも慕われている。

PICK UP CHARACTERS

実にいい味出してる街の住人達

この街で生活する住人のほとんどは、この事件とまったく関わりがない人物であり、特に会話せずとも捜査は滞りなく進展する。しかし、50人以上いるキャラクターの中にはおかしな人物もおり、なかなかに興味深い。例えば街の中心部にある教会の神父など、何を聞いてもピントのズレたことばかり答える変わり者。信心深いのは悪いことではないけれど、神に祈っても事件は解決しないと思うが、どうか。

ひょっとするとからかわれているだけなのかも知れない。目が笑っているし。

だが、ここでまた新たなる証言が……

ところがジョーの妹である軽業師のメリーは、それは誰かがでっちあげた偽りの書面だといい、さらに犯人らしき人物に心当たりがあるという。そこで彼女の言葉に従いテントの東側の木の周囲を調べると、そこはシャワーワゴンを見張るのに絶好の場所となっており、真新しいタバコの吸い殻まで発見できた。ではこのタバコの持ち主が犯人だというのだろうか？　どうやらまだ事件解決とはいかないようだ。

仮面ライダー 作戦ファイル1

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●東映ビデオ●11月13日発売予定
●6,800円
●データベースソフト
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　このソフトは、仮面ライダー体験派は一生楽しめる内容です。これだけのデータを1つに集めたものは今まで存在しません。色々なムービーやあの主題歌も入っているし（どこにあるかは自分で探してください）、それに仮面ライダーとの対決なんて、他ではできません。

70年代を代表する特撮アクションヒーローとして、いまだに根強い人気と多くのファンを持つ“仮面ライダー”。この「作戦ファイル1」は、悪の秘密結社の幹部候補生として、仮面ライダー1号&2号とショッカーたちとの戦いを振り返り、そこからライダーの攻略法を研究することが1つ目の目的だ。5つのシークレットファイルをマスターしたら、シミュレーションゲームで、誰もがなし得なかったダブルライダーの打倒を目指せ！

仮面ライダーとショッカーの戦いを分析せよ！

今回データベースとして収録されているのは、仮面ライダー1号と2号が主人公だった、劇場版を含む全100話のストーリー。戦いの全てを記した作戦ファイルの他、ショッカー、ゲルショッカー、怪人、ライダーと大きく5つに分類されたデータファイルを検索できる。また項目別に分類された見出しにより、調べたいものがすぐ引き出せるよう工夫されているのだ。

作戦ファイル

過去の作戦を全てチェックできる。各作戦は、計画→実行→報告の3つから構成されている。失敗した理由を知ることも重要なポイントだ。

ライダーファイル

仮面ライダー、彼に味方した組織、要注意人物、作戦の犠牲となった人々を検索することができる。膨大な出演者のデータは圧巻。

シミュレーション

幹部候補としての知識が身についたかどうか、確認できるゲームモード。自らオリジナルの改造人間に扮し、ライダーを倒すのが目的だ。

ライダー1号　技の1号

ショッカーにより改造人間にされるが、逃亡。逆に組織の壊滅を目指す。立花レーシングチームをカモフラージュに立花藤兵衛や滝和也らと協力して戦った。後に腕に2本のラインを持った新1号となり、現れる怪人を新しい必殺技で次々と倒した。

本郷猛（藤岡弘）は、科学者とレーサーの2つの顔を持つ。兵器の分析とオートバイテクニックが得意。

ライダー2号　力の2号

実は藤岡弘の大ケガにより、急遽登場が決まったライダー2号。変身ポーズを取ることにより、自力変身が可能になった。途中からアマゾンに遠征することになり、新1号に日本を任せるが、ピンチの時にさっそうと現れるなど伊達男ぶりを発揮。

一文字隼人（佐々木剛）は、柔道6段、空手5段の腕前。陽気な性格だが、タフで粘り強い一面も。

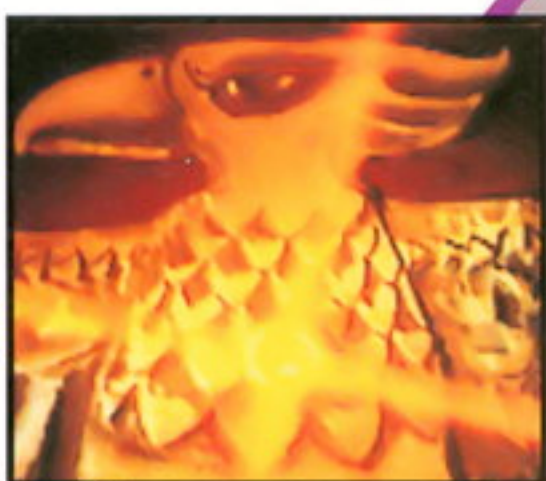
貴重なムービーデータも多数収録されているぞ

かけ声と効果音とともにくり出された必殺技の数々や様々な変身シーンなど、貴重なムービーシーンも豊富に収められている。ここではダブルライダーキックと一文字隼人の変身シーンを紹介しよう。

2大組織の栄光と戦いの歴史をマスターせよ!

ショッカー

悪の秘密結社の代名詞ともいえる“ショッカー”。その実態は、首領→大幹部→怪人→戦闘員という、極めて明解なタテ型の人員構成だった。ゾル大佐、死神博士、地獄大使と、3人の大幹部が次々と現れて世界征服を目指すが、ライダーにより滅亡。

首領

大幹部

ナチ党員のような姿で登場したゾル大佐は、怪人・狼男になり本郷に戦いを挑む。

鋭い眼光と不気味な語り口で、見る者に強烈な印象を残した死神博士（天本英世）。

怪人

生物のパワーを人間に与えることによって作られる怪人。女性タイプは珍しい。

戦闘員

戦闘員も改造人間で、強化されているのだ。初期はベレー帽にペイントで登場。

ゲルショッカー

地獄大使の死とともに、滅亡したかに見えたショッカーだったが、首領は死んではいなかった。アフリカから呼び寄せた大幹部ブラック将軍によって、強力な組織として蘇ったのだ。2つの生物から作られた新怪人は、ライダーたちを苦しめた。

ゲルショッカー崩壊時に素顔が明らかに。声は納谷悟朗。

大幹部・刺客

ゲルショッカーの大幹部はブラック将軍のみ。怪人・ヒルカメレオンに変身する。

3話にわたって放映された、にせライダー編。6人のショッカーライダーが現れた。

怪人

ゲルショッカーの怪人は、2つの生物の能力を持ち、簡単には倒れなかった。

戦闘員

それまでの暗いイメージと違い、ド派手な外観がゲルショッカー戦闘員の特徴だ。

ダブルライダーを地上から抹殺せよ!

シークレットファイルで過去のライダーとの戦いを研究したら、いよいよ君自身の手で、ライダー抹殺計画を実行に移すのだ。

メニューに従って、適切な回答と処置を行っていくシミュレーションゲームは、君の頭脳とライダーとの戦いだ。正義の味方を追いつめる、悪の美学をタップリと味わえるぞ。

①罠の設置

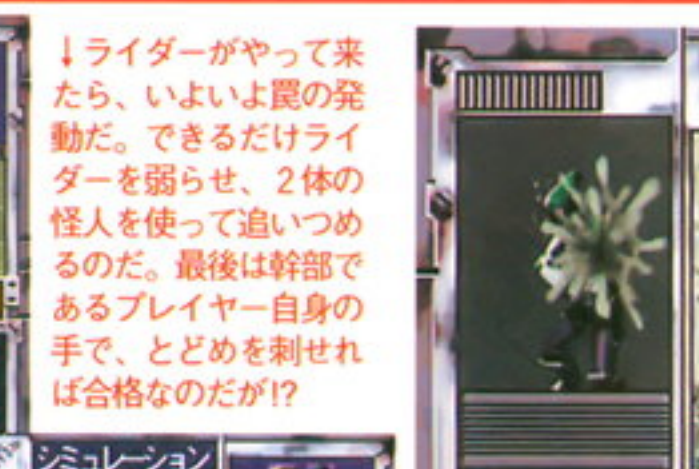
秘密基地のある人工島、海上、そして対岸の姫ヶ浦のどこに仕掛けようか……。

②口を封じろ

罠を仕掛けている最中に、民間人に発見されてしまった。ここで目撃者を始末できないと、作戦の成功はおぼつかない。

③人質を取れ

↑罠を秘密のうちに仕掛けることができたら、人工島へ1号ライダーを誘い出すのだ。立花藤兵衛を誘拐するのが、過去の事例を見ても成功率が高いようだが!?

④爆破しろ

↓ライダーがやって来たら、いよいよ罠の発動だ。できるだけライダーを弱らせ、2体の怪人を使って追いつめるのだ。最後は幹部であるプレイヤー自身の手で、とどめを刺せれば合格なのだが!?

あと少しだ!!

キャンペーン用フィギュアを読者にプレゼント

本来なら、購入者に抽選でプレゼントされる仮面ライダー透明フィギュアをサタマガ読者1名に特別プレゼント!! 希望者は、住所、氏名、年齢、電話番号、好きなヒーロー1人を記入して、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「仮面ライダー係」まで送ってね。

1名に

ボークス社製のオリジナルフィギュアは、高さ30cmで迫力十分。アンケートハガキを返送したユーザーの中から抽選で400名にプレゼントされる。

東西スポーツ

驚天動地の隠しキャラ現る!!

東西スポーツ

号外

Ⓒ東西スポーツ新聞社

東西スポ 120円

馳浩見参

全日

キラリ輝く北斗の流星

メジャー団体からメジャー団体へ。華麗なる転身を遂げ、全日本マットに登場した馳。会場のファンと一緒に試合を楽しむそのスタイルは、全日本に新風を巻き起こすだろう。

あの甲高い声が全日本マットにこだまする――。

昨日(23日)発売されたばかりの「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」に、早くも隠しキャラの存在が発覚した。その名は北斗の流星〝馳浩〟。

サンボ留学により身に付けた裏投げや、オリジナルホールドのノーザンライトスープレックス、裏S．T．Fなどのテクニカルな技。そして力強きジャイアントスイング。

より観客にアピールするスタイルが、全日本マットにてどのように映るのか。そして四天王、さらにはウルフ、ジェフリーとどう関わっていくのか。動向が注目される。

馳浩のテーマ
♪　勝利の誓い
by 西　賢二／SEGA SOUND TEAM

ファンにはおなじみの黄色いタイツに身を包み、威風堂々と入場。はたして全日本マットでの初試合は、誰との対戦になるのか。夢のカードをプロモートするのはキミだ。

ウルフとのジャイアントスイング合戦が見もの!?

馳浩プロフィール

一九六一年5月5日生まれ。富山県出身。身長183cm、体重106kg。高校よりアマレスを始め、専修大学ではレスリング部主将を務める。一九八四年にはロス五輪グレコローマン90kg級に出場。後にジャパン・プロレス入門でプロレスに転身。教員免許を持ち、文筆家としても活躍。現在は参議院議員とレスラーを兼業。

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

ALL JAPAN PRO WRESTLING

●セガ●発売中（10月23日発売）●5,800円
●対戦格闘●1～2人用●全年齢推奨

気になる馳の使用条件は!!

馳の使用条件は、いたってカンタン。まずはフィーチャリングモードでゲームスタート。試合に勝ち進んで、チャンピオンカーニバル、またはヒーローズカーニバルの出場権を得よう。するとランダムで馳が登場。そこで勝利すれば、VSモードで使用可能となる。ちなみに、サマーアクションシリーズにも登場。さすがは期間限定レスラー!?

入団モードで……

焦る気持ちを抑えて入団。早く使いたいなら年齢設定は高めに。

馳に勝利する!

登場条件はランダム。現れたら絶対に逃すな。だが強いぞ!!

東西スポーツ

飛ばせ場外

想像を絶するウルフの超絶コンボ

対全日本用秘密兵器か!?

驚愕の5段コンボ発動。先日(10月23日)全日本プロレスに参戦したウルフ・ホークフィールド選手が見せた連続技に観客の口は大きく開けられた。ボディースラムの後に繰り出されるS.S.D.、ジャイアントスイングは、どちらも単発でフォールを奪える威力。だが、コンボの真価が発揮されるのは、ウルフの手が相手から離れた時。場外へと投げ飛ばされた相手は、スタミナ大幅減なのはもちろん、首に70%、腰に50%のダメージを負うのだ。VFシリーズでは片鱗さえ感じられなかった究極コンボ。全日騒然だ!!

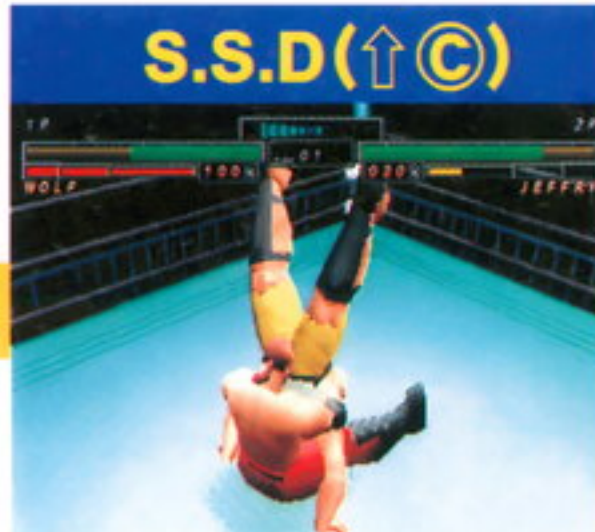
不敵な面構えを見せるウルフ。台風の目となるのか!?

連続写真でチェック

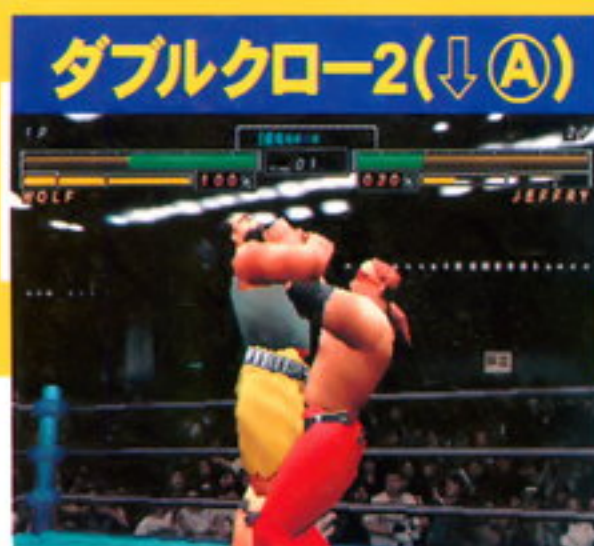
ボディースラム(Ⓒ)

プロレスで使われる投げ技のキホン中のキホン。胸元に担ぎ上げた相手を背中からマットに叩き付ける。なお、コマンド入力の際は、相手と密着しなければ失敗してしまう。注意されたい。

ダブルクロー(⇩Ⓐ)

ダウンした相手にまたがり、両腕を使って強引に引き起こす。ちなみに、このコンボは先行入力型コンボ。ひとつの技のモーション途中で次の技のコマンドを入力すると成功しやすい。

S.S.D(⇧Ⓒ)

正式名称はスタイナースクリュードライバー。その名のとおりブレーンバスターの体勢で持ち上げた相手の脳天を、回転させながらマットに突き立てる荒業。ここまでで闘気50%以上が必要。

ダブルクロー2(⇩Ⓐ)

一度目のダブルクローと同じく、相手を強引に引きずり起こす。すでにこの時点で相手はグロッキー状態だが、恐ろしいことに最後の技が……。

ジャイアントスイング(⇨⇨Ⓒ)

締めは相手の足元を持ってブンブン振り回す、十八番ジャイアントスイング(闘気80%以上が必要)。そしてウルフの手が離れた瞬間、恐怖は訪れる!!

猛スピードで放たれた相手は、トップロープを越えて遥かリング外へ。これがウルフの本気印だ!!

発売記念特別企画　東スポギャラリー

「東スポ」こと「東京スポーツ」。プロレス通なら、購読を欠かすことのできないマストアイテムだ。ここでは入団モードで表示される東スポのごくごく一部から厳選して紹介。共に名(迷!?)見出しに酔ってみようというコトで、明るく楽しく激しいライターこと、ワタクシ馬波レイが、好き勝手にコメントしちゃいます。

復活ミザワテイオウ　川田　いよいよエキサイトシリーズも終了して　チャンピオンカーニバルだ　本紙大胆予想

コメント　プロレス、エロ記事と並ぶ東スポの主要記事、競馬情報を模したツクリ。夏のチャンピオンカーニバルを予想するには、まさに打ってつけの企画ですナ。僕的には本命ミザワテイオウ、対抗TKデンジャラス、穴にオレンジクラッシャーってトコですかね。大穴はザ・プレイヤーでヒトツ。

プロレス界にもビックバン　超　いま秋山がカッコイイ　東京スポーツ　プレイヤー　怪我で欠場

コメント　うん。確かに秋山はカッコイイ。さすがは「全日本の的場浩司」と呼ばれてるだけ(そうだっけ？)のことはありますナ。奥さんキレイだし(関係ねーよ。うらやましいケド)。川田の「こりゃたまら～ん」的な表情も見出しとぴったりフィット。あ、プレイヤー怪我で欠場してらぁ。ダサ(笑)。

大波乱のチャンピオンカーニバルも終了した　神技炸裂　プレイヤー　優勝逃すもさわやか小橋　観客騒然　劇的優勝!!　火星に植物！イヌフグリにそっくり!!　東京スポーツ

コメント　そしてチャンピオンカーニバルが終了。優勝したのはプレイヤーキャラ。んじゃあ写真はどないすんねん！　とか思ったら、実によいタイミングでフラッシュが焚かれてるんですナ(笑)。「優勝の逃すもさわやか小橋」のフレーズも泣かせます。ところで、火星のイヌフグリってなにさ？(笑)

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のソフトをじっくり攻略するこのコーナー。
今号も、盛りだくさんのラインナップ!

P167　あすか120% リミテッド
…………………………BURNING Fest.LIMITED
P170……………………………デッド オア アライブ
P174…………………………サムライスピリッツ天草降臨
P176………………ストリートファイターコレクション
P178………………スティープ・スロープ・スライダーズ

あすか120%リミテッド BURNING Fest. LIMITED

●アスク講談社●発売中●5,800円●格闘アクション●全年齢推奨

厳しく、そして温かく見守っていたあの2人がプレイヤーキャラに

今までの「あすか」シリーズの中では、ストーリーモードだけに登場していた化学部部長の扇ヶ谷鉄子と繚乱女学院学院長の新堂源一郎。今回この2人を、プレイヤーキャラクターとして使うことができるぞ！　両方のキャラクターが使えるようになるまでの時間は決して短いものではないが、対戦を楽しんでいる間にいつの間にか使えるようになっているかも!?

出現条件

●対戦時間の累積が10時間以上で扇ヶ谷鉄子登場

●対戦時間の累積が20時間以上で新堂源一郎登場

化学部部長
扇ヶ谷鉄子

扇ヶ谷鉄子と新堂源一郎。この2人はシリーズ初参加のため、その力は未知数。それなりの力は持っていると思われるが……。

2人を使えるのはストーリー以外のモード。鉄子はキャラ選択の飛鳥がいる段で上を、源一郎は環がいる段で下を押すと選択できる。

繚乱女学院学院長
新堂源一郎

コスチュームカラー選択

1人でプレイする場合は1色、同キャラクター対戦では2色しかないと思われていたカラーだが全部で4色選択することができる。好みのカラーを選択すれば、さらに楽しく遊べること請け合いだ。

◯条件
キャラクター選択時にLorRorL＋Rを押しながら決定

A or C / L / R / L＋R

追加オプション設定

コンフィグ画面でLを押すとVSオプション画面へ、Rを押すとオプション画面へ移行できる。VSオプションでは、ハンデキャップやガード方法の変更などが可能。オプションでは、ボタン設定や対戦データの消去などができる。

ノーガードとバーニングゲージの設定しだいで、かなり危険な闘いも……。

ガードタイプをマニュアルにすればオートガードがなくなる。

この画面でパッドの抜き差しをすると、それに合った音声がはいる。

対戦成績画面でも

対戦成績画面でRを押すとランキングモードの成績も見られる。誰のポイントが一番高いか一目瞭然。

隠しキャラクター　その1　扇ヶ谷鉄子

本田飛鳥を鍛え上げたその実力のほどは？

本田飛鳥の先輩、化学部の部長である扇ヶ谷鉄子。飛鳥が中等部の頃にその素質を見抜き、猛特訓を課してきたということは、飛鳥と同等、もしくは、それ以上の実力を持っていてもおかしくはない。基本的な能力を見ると、移動スピードやジャンプ力は飛鳥と互角。通常技では、パンチは飛鳥よりリーチが長いが、キックはスカートの丈の長さのためかリーチが短く感じられる。ジャンプ攻撃も方向キーを入れる特殊攻撃がないために、多少リーチが短いようだ。必殺技ではオリジナルの技は1つだけで、その他は飛鳥と同じ技を操る。遠心破砕拳、フェノメノン・クラッシュ、マッハジャブはモーションこそ違うものの性能は飛鳥と同等。インパクトチャージは突進系の技で、技の途中にしゃがみガード不可能な部分があるのが特徴だ。2つの最終奥技も、飛鳥のそれと何ら変わるところはない。

遠心連殺拳のスピード、ヒット数ともに教え子の飛鳥と変わるところはない。

必殺技コマンド表	
遠心破砕拳	↓↘→＋AorB
フェノメノン・クラッシュ	↓↓＋AorB
インパクトチャージ	↓↙←＋AorB
マッハジャブ	AorB連打
空中フェノメノン・クラッシュ	空中で↓↓＋AorB
☆遠心連殺拳	↓↘→＋A＋B
☆超フェノメノン・クラッシュ	↓↙←＋A＋B
●扇ヶ谷コンビネーション	→＋AAA

※必殺技コマンドはキャラクターが右向き時のものです。
また、☆は最終奥技、●は特殊技です。

弱より強の方がスピードが速い。主に強の方を利用する場面が多い。

連続で拳を繰り出すマッハジャブ。画面端で浮いた相手に連続技で。

この技をチェック

3発目が中段判定のインパクトチャージ。連続技にも牽制にも使える技だ。

軽くジャンプして投げるため、あすかのものとは多少、落下位置が異なる。

特殊技の扇ヶ谷コンビネーション。3回目のAボタンで2発パンチがでるので4ヒットする。

基本となる連続技

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃→インパクトチャージ→遠心破砕拳

しゃがみ弱攻撃を3回程度繰り出し、しゃがみ強攻撃からインパクトチャージ。インパクトチャージは強で出すことがポイントだ。その後は遠心破砕拳、バーニングゲージが溜まっているなら遠心連殺拳で仕上げ。相手が画面端ならば強・マッハジャブで20RUSHくらいは狙える。

VS CPU 鉄子

CPU扇ヶ谷鉄子のパターンは、基本的に飛鳥と変わらない。そのため、攻略法もあすかとほぼ同じだ。まず、しゃがみガードをして相手のダッシュ攻撃を待つ。これをガードした後、しゃがみ攻撃か、ガードキャンセル必殺技で反撃するパターンで闘うといい。たまにダッシュ攻撃後にインパクトチャージを出すこともあるが、あわてず立ちガードをすれば問題ない。バーニングゲージが点滅すると、最終奥技を連発してくる。遠心連殺拳ならハイジャンプからの連続技を狙い、超フェノメノン・クラッシュなら着地を狙って飛び道具か、素直にガードしよう。

ダッシュ攻撃をガードしたら反撃のチャンス。

燃えるアナウンサーのちょっといい話し

報道部　古館伊知子

弱攻撃から強攻撃につなげるときにカウンター攻撃が暴発してしまう人はいませんか？　これは、弱攻撃ボタンを離すタイミングと強攻撃ボタンを押すタイミングがほぼ同時になっているからです。でも、弱ボタンを押しっぱなしにしながら強ボタンを押せば、カウンター攻撃の暴発を防げますよ。

隠しキャラクター　その2　新堂源一郎

シリーズ初の男性キャラはどこまで闘える？

シリーズ初の男性キャラクターとして登場の新堂源一郎。一代で財を成した実業家、そして繚乱女学院の学院長でもある彼の力は未知数。体格が大きいため、移動スピードとジャンプ力は平均的なキャラクターに比べて多少は劣るが、リーチの長さは一級品である。彼の持つ必殺技は、かなり特徴的。乾坤一擲は衝撃波を放つ技だが、出るまでが遅く、出した後の硬直も長い。衝撃波は飛び道具としては比較的大きいが飛距離は短い。質実剛拳は対空系の技で、肘を振り上げつつジャンプする。疾風怒涛は突進系の技で、弱と強で移動距離とモーションが異なる。臥龍点晴は乾坤一擲のパワーアップ版。ヒット数が増した泰山鳴動も質実剛拳のパワーアップ版だ。

リーチは長いがスキが大きいことが源一郎の技の特徴。

必殺技コマンド表

技名	コマンド
乾坤一擲	↓↘→＋AorB
質実剛拳	↓↓＋AorB
疾風怒涛	↓↙←＋AorB
☆臥龍点晴	↓↘→＋A＋B
☆泰山鳴動	↓↓＋A＋B

多段ヒットする乾坤一擲。出るまでのスキが大きいことが難点ではあるが、間合いを離せば牽制に使える。

左の写真は疾風怒涛の弱。突進した後に爆風を巻き上げて相手を浮かす。右は強の疾風怒涛で、相手は吹き飛ばずに相手の背後に回り込むような形でヒットする。

泰山鳴動は右の正拳から左アッパーで相手を浮かし、そのまま上昇して攻撃する技。

基本となる連続技

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃→疾風怒涛

しゃがみ弱攻撃を数発入れた後は、リーチの長いしゃがみ強パンチ。

連射が可能なしゃがみ弱攻撃を数発入れ、しゃがみ強攻撃につなぐが、しゃがみ強攻撃を先で当ててしまうと質実剛拳がつながらなくなる。源一郎が画面端近くで、しゃがみ強攻撃の後に弱・疾風怒涛を当てた場合は、相手は吹き飛ぶがダッシュ後しゃがみ強攻撃でひろうこともできる。

VS CPU 源一郎

CPUの源一郎はダッシュ攻撃としゃがみ強攻撃の後、連続技を狙ってくる。源一郎には中段判定の攻撃がないので、しゃがみガードをしつつ、ガード後に↓↓＋ボタンの必殺技によるガードキャンセルで反撃するパターンが良策だ。バーニングゲージが溜まると、他のキャラクターと同様に最終奥技を連発してくる。臥龍点晴に対してはガードキャンセル前ダッシュで接近して攻撃し、泰山鳴動に対してはガード後に連続技で対処すること。こちらから攻め込む場合は、ダッシュ攻撃ではなく、ジャンプ攻撃にしよう。体が大きいため、攻撃が当たりやすい。

動きの遅さに加えて身体が大きいのが弱点。

山科教頭のごますり話

応援部の鈴木めぐみさん。彼女の必殺技で、出しにくいと噂されている「ふみふみ乗っかり」。これを簡単に出すコツを教えましょう。まず、攻撃ボタンを押しながらコマンドを入力。タイミングよく、押していたボタンを離してください。これで前より格段に出しやすくなるはずですよ。

繚乱女学院高等部教頭
山科教頭

もっと簡単なのは攻撃ボタンを押しながらRボタンを押すことだ。

DEAD OR ALIVE デッド オア アライブ

●テクモ●発売中(10月9日発売)●5,800円●対戦格闘●全年齢推奨●2人対戦プレイあり

ライドウをプレイヤーキャラとして使ってみよう

■ライドウ使用条件

いくつもの隠しフューチャーが含まれているこのゲーム。ここではそのうちの1つ、ボスキャラクターであるライドウの使い方を紹介。使用するための条件はそれほど難しくないので、まだ使えていない人は、根気よく挑戦しよう。

ライドウの使い方

難易度はどれでもOK、コンティニュー可、LIFE GAUGEはNO LIMIT以外の状態で、アーケードモードもしくはタイムアタックモードを、全8キャラでクリアする

ジャンピングニーパッド

非常に使い勝手のよい、中段の浮かせ技。ヒット後は空中コンボを狙えるので、相手がよろめいたら狙ってみよう。

ストマッククラッシュ

ノーマルヒットでも連続ヒットする、中段2発の打撃技。また、この技から中段と下段に派生させることができる。

月輪脚

発生は早いが、DHやガードされてしまうと、確実に反撃を受けるリスクの高い打撃技。空中コンボで使っても効果的だ。

ショルダータックル

ダメージは高いが、発生が遅く少し使いずらい技。地上戦では当てずらいので、ダウン時のバウンドを狙って使おう。

技名	コマンド	属性
○ジャンプ攻撃技		
進空掌	(前ジャンプ中)Ⓟ	中
進空蹴	(前ジャンプ中)Ⓚ	中
進撃掌	(前ジャンプ着地際)Ⓟ	中
進刺蹴	(前ジャンプ着地際)Ⓚ	中
留空掌	(上ジャンプ中)Ⓟ	中
留空蹴	(上ジャンプ中)Ⓚ	中
留撃掌	(上ジャンプ着地際)Ⓟ	中
留刺蹴	(上ジャンプ着地際)Ⓚ	中
退撃掌	(後ジャンプ着地際)Ⓟ	中
退刺蹴	(後ジャンプ着地際)Ⓚ	中
○ダウン攻撃技		
奈落突き	⇧Ⓟ	ダウン攻撃
ストンピング	⇘Ⓚ	ダウン攻撃
○固有打撃技		
スマッシュフック	⇗Ⓟ	中
バックフック	⇧Ⓟ	上
日輪脚	⇗Ⓚ	中
破幻蹴	⇧Ⓚ	上
月輪脚	⇖Ⓚ	中
ヒールハンマー	⇦Ⓚ	中
地旋刀	⇙Ⓟ	下
レッグスパイク	⇙Ⓚ	下
①(上段正拳突き)	Ⓟ	上
①翻身単鞭	⇖Ⓟ	中
②正拳・上段蹴り	ⓅⓀ	(上上)
②連弾	ⓅⓅ	(上上)
③昇連弾	ⓅⓅⓀ	(上上)中
③連刀撃	ⓅⓅⓅ	(上上)中
③空旋斬刀	ⓅⓅ⇦Ⓟ	(上上)中
④滅鬼薙ぎ蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	(上上)中中
①(閃天脚)	Ⓚ	上
②連天脚	ⓀⓀ	上上
②連地脚	Ⓚ⇩Ⓚ	上下
①ボディブロー	⇨Ⓟ	中
②ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	(中中)
③クラッシュヒールハンマー	⇨ⓅⓅ⇦Ⓚ	(中中)中
③クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	(中中)下
①(アッパー)	⇘Ⓟ	中
②ヘルスマッシュ	⇘Ⓟ⬊Ⓟ	(中中)
③ヘブンスマッシュ	⇘Ⓟ⬊Ⓟ⬊Ⓟ	(中中)中
①空旋刀	⇦Ⓟ	中
②空震撃	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	中中
②破妖薙ぎ蹴り	⇦ⓅⓀ	中中
①ジャンピングニーパット	⇨Ⓚ	中
②ニーハンマー	⇨Ⓚ⇦Ⓟ	中中
①(弾腿)	⇘Ⓚ	中
②蛇出洞	⇘ⓀⓅ	中中
トラースキック	(立ち中に)Ⓚ	上
スマッシュ	⬊Ⓟ	中
雷震撃	⇨⇨Ⓟ	中
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	中
デビルズアッパー	⇘⇘Ⓟ	中
地滑り	⇨⇨Ⓚ	下
蒼空斬刀	Ⓟ+Ⓚ	上
双把	⇨Ⓟ+Ⓚ	中
ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ	上
スライディング	⇩Ⓗ+Ⓚ	下
○投げ技		
十字絡み	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ
フランケンシュタイナー	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓚ	上段投げ
朧	⇘⇘Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
硬開三皇鎖	⇦⇩⇙Ⓟ	上段投げ
風車式バックブリーカー	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	上段投げ
天崩轟雷衝	⇩⇘⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	下段投げ
裏投げ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ
○OH(オフェンシブ-ホールド)		
ティー・カウ・コーン	⇨Ⓗ	上段OH
幻影	⇨⇨Ⓗ	上段OH
①ヘッドロック	⇩⇘⇨Ⓗ	上段OH
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
②ブルドッキングヘッドロック	(ヘッドロック中に)⇦⇦Ⓗ	派生
裂空迅雷殺	⇨⇙⇩⇘⇦Ⓗ	上段OH
ニーボンバー	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	下段OH
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
ショートキャノン	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段OH
上歩靠	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段OH
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ	
①スリーパーホールド	(敵背後から)⇨⇙⇩⇘⇦Ⓗ	上段OH
②スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)⇨⇘⇩⇙⇦Ⓗ	派生
バーストニードル	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	下段OH

ライドウでの対戦攻略について

■基本方針

CPU戦ではラスボスとして登場するライドウ。さすがに最強を名乗るだけあり、強力な技がそろっている。しかし、ライドウ自身の固有技は少なく、他のキャラクターの強い技がそろっているという印象が強い。実戦で使っていく技は、ストマッククラッシュとパンチからの派生技が、攻撃発生時間も早く使いやすい。これらの技で相手を牽制しつつ、空中コンボが決まるジャンピングニーパットや、天崩轟雷衝（投げ技）、裂空迅雷殺（OH）を狙っていくといいだろう。

貴重な下段攻撃。相手にカウンターヒットすれば、ダウンを奪うことができる。

最後のアッパーをヒットさせるように狙っていきたい。DHにはくれぐれも注意。

2発目がヒットすれば、相手を吹き飛ばすことができる。デンジャー狙いに。

空中コンボのとき、相手の浮き方によっては全弾ヒットさせることができる。

■使えるオフェンシブ・ホールド

コマンドは難しいが、相手に大ダメージを与えることのできる裂空迅雷殺を狙っていこう。前進してからつかむので多少距離が離れていても大丈夫。その他、ティー・カウ・コーンもダメージが高く、コマンドが簡単なのでオススメ。

このOHを決めることができれば、相手の体力の約半分をゲット！

■使える投げ技

ライドウには、ワンコマンドで出すことのできる投げ技は少ないが、ダメージにおいては優秀な投げ技が多い。特にライドウの固有技である天崩轟雷衝は、このゲームで最高クラスのダメージを誇る。積極的に狙っていこう。

デンジャー発生もするので、デンジャーゾーン上でも狙っていこう。

■ディフェンシブ・ホールド後の対応

立ちK返し後は確実に決まる技こそないが、その後7フレーム先に動くことができ、戦いを有利に進めることができる。一方、しゃがみP返しを決めたときはジャンピングニーパットが確実に決まり、空中コンボも決めることができる。

この後に確実に決まる技はないが、発生時間の早い技で先手を取ることができる。DHを狙ってくるようなら投げ技を決めろ。

この後、技の当たり方によっては空中コンボを決めることも可能。先行入力気味にコマンドを入力するのがコツだ。

■おすすめ空中コンボ①（デンジャーなし）

このコンボは一応全キャラに決めることができるが、バイマンとライドウといった重量級に対しては、相手の下段キックにカウンターヒットしたときに限り決めることができる。総ダメージは100を超え、難度のわりにダメージの高いコンボといえるので、チャンスがあったらキッチリ決めておきたい。

ジャンピングニーパット～連刀撃～スライディング。相手が軽量級か中量級のいずれかならば、前ジャンプP（よろけ）～バックフックor破幻蹴からでも決めることができる。ライドウは立ちPが空中でヒットしにくいのでクラッシュレッグスパイクで代用してもいい。

■おすすめ空中コンボ②（デンジャーあり）

このコンボの優れているところはバツグンの安定感である。クラッシュヒールハンマーの攻撃判定が広いため、相手が地上に落ちてしまうという状況が少ないのだ。その代わり少し慣れた対戦相手になると簡単に受け身をとられてしまうので、相手のレベルによっては通用しないことも覚えておこう。

進空掌～破幻蹴～クラッシュヒールハンマー（デンジャー発生）～クラッシュヒールハンマー。コマンドも簡単で狙いやすい。そのかわり、相手に受け身を取られることも多いので、しっかりと状況判断をしないと、逆に痛い目を見るぞ。

まだまだある隠すコスチューム&小技を一気に紹介する!!

■隠しコスチュームフルオープン!!

やっと、「デッド オア アライブ」に登場するすべての隠しコスチュームを公開することができるようになった。今までにもちょくちょく紹介してきたが、これで隠しコスチュームは完全に打ち止めとなる。全キャラの隠しコスチュームを見ることができた人は、自動的にライドウも使えるはず。いっちょ頑張ってみよう。

これ以外の隠しコスチューム一覧

かすみ
○セーラー服(4、5、6P)
○うさぎの着ぐるみ(7P)

レイ・ファン
○ウェイトレス(4、5P)
○AC版ボツカラー(6P)
○Gパンルック(7P)

ティナ
○ボンデージ(6、7P) ○カウガール(4、5P)

これまでに紹介してきたキャラはこちらにまとめてある。ティナは今までの公開分ですでに打ち止めとなっている。

かすみ8、9P

オーバーオール姿がまぶしい。しかも、9Pに至っては素肌に直接というのがファンにはたまらないのでは?

レイ・ファン8、9P

格闘ゲーム初(?)のビキニっ!! 妙になまめかしいと感じるのはなぜだろうか。結び目も揺れる力作だ。

リュウ・ハヤブサ4、5P

甲冑のイメージ? さりげなく顔もメイクアップされているのがポイントだが、チ○ド○屋という話も……。

ゲン・フー4、5P

アロハシャツとなかなかハイカラなゲン・フー。背中に甲羅でもしょってそうだが、こんなんで戦うの?

バイマン4、5P

傭兵としてのバイマンは、やっぱりこんな潜水服も着たのだろうか? 5Pは色が違うバージョン。

ザック4、5P

思わず「おいおい」といいたくなる全身タイツバージョン。頭の飾りを挑発で揺らしてあげると効果倍増?

ジャン・リー4、5P

4Pは白が眩しいスーツ姿。ジャケットとネクタイが揺れるところが雰囲気◎。5Pはベストがよさげ。

5Pはサングラスがポイント。他の男性キャラは色変えバージョンばかりの中、ジャン・リーは恵まれているのかもしれない。チ○ピ○っぽいという噂も……。

■リプレイVTRモード

KO時からA+Cボタンを押していると、リプレイ中右下にサインが出るようになる。コレがVTRモードだ。リプレイ再生中はBボタンで巻き戻すことができるようになっているので、おもしろい映像を作ることも可能だ。

ひょこひょことリプレイする様は見ていて笑える。Bボタンを押し続けているとある程度戻って停止する。

■バーストモード

キャラクター選択時に、L+Rボタンを押しながら決定すれば、全面デンジャーゾーンのバーストモードにすることができる。ちなみに、VSとトレーニング以外のクリアタイムは、ノーマルとバーストの2つに分けて集計されている。

取扱説明書にも掲載されているので、読んでいなかった人はチェックしておいてみよう。

■勝ちポーズセレクト

リプレイ中にA+B、B+C、A+B+C(キーコンフィグで他のボタンに割り振っても、このボタンしか対応しないので注意)いずれかの組み合わせを押しっぱなしにすると、それぞれに対応した勝ちポーズが選択できる。

お気に入りの勝ちポーズで統一したいならどうぞ。でも、対戦相手がいないとちょっとむなしいかもね。

対戦基礎 起きあがりについて

どちらかといえば転倒しにくいこのゲームだが、カウンターヒットや下段攻撃など、転倒してしまう状況はなきにしもあらず。そこで重要なのが、起き上がりの駆け引きということになる。そこで、起き上がり方法、起き上がり攻撃とその駆け引きについてチェックしてみよう。

■起き上がり方法

起き上がり方法には、以下の4つがある。それぞれ、起き上がる前に方向ボタンを押すことで起き上がり方法を選択できる。また、⇩方向にボタンを押しっぱなしにしておけば、起き上がると同時にしゃがみ状態に移行する。

①その場起き上がり
Ⓟボタン連打（もしくは入力なし）

②前転起き上がり
⇦に入れながらⓅボタン連打（もしくは入力なし）

③横転（画面手前）起き上がり
⇩に入れながらⒽボタン連打

④横転（画面奥）起き上がり
⇧に入れながらⒽボタン連打

■起き上がり攻撃

ダウンした状態からKボタンを連打すれば、起き上がり攻撃となる。その際⇩に入れながらだと下段攻撃、Ⓚボタンのみで中段攻撃が出る。

中段攻撃
基本的にミドルキックに似たモーションの技。上段DHで返されるが、中段キックDHでは返せない。

下段攻撃
回し蹴り系統の下段攻撃。当然下段DHで返される。当たっても相手は転倒しないので注意。

起き上がり攻撃のメリット
①相手に対しての起き攻めへの牽制
起き上がりを狙っての攻撃を防止できる。
②起き上がり動作の短縮
ただの起き上がりよりも動作にかかる時間が短い。

■起き上がりの駆け引き

転ばされたあとは、起き上がりまでに間をとり仕切り直ししたいなら横転か後転起き、素早く起き上がって反撃したいならその場起きと使い分けていく。逆に、相手を転倒させたら……。

①ディフェンシブ・ホールド

相手の起き上がり攻撃を中段か下段か読んで、対応するDHを置いておくように出す。特に、下段が読めれば有利なキャラも多い。狙うしか!!

相手に狙われたら、ただ起き上がって反撃だ!!

②ジャンプ攻撃

相手の起き上がり下段攻撃を読んだら、ジャンプからの攻撃や、下段攻撃をかわせる技で攻撃するといい。

対戦基礎 よろけについて

一瞬だが行動不能となるよろけ。この性質を理解すれば、確定技の少ないこのゲームにおいて、グッと攻めやすくなることは間違いない。よろけの発生条件、その特質を把握して、よりアグレッシブに攻めてもらいたい。

■よろけは2タイプ

基本的によろけは立ち、しゃがみの2つがある。“立ち”は立っているときに①立ちよろけ誘発技②ジャンプパンチ③起き上がり攻撃を、“しゃがみ”はしゃがんでいるときに①ジャンプパンチ②起き上がり攻撃を当てれば起こる。

立ち　しゃがみ
微妙なモーションの違いがわかるだろうか?

●例外もある
相手がしゃがんでいる場合、中段パンチ（肘など）を当てた場合はしゃがみよろけ、中段キック（ミドルキックなど）を当てた場合は立ちよろけになる。覚えておくといいだろう。

■よろけの特性

立ちよろけはすべての打撃が、しゃがみよろけは中、下段打撃のみが当たる。また、投げ、OHは成立しない。さらに、よろけ中に中段パンチ&キック系の技を当てると吹き飛んでしまう。

投げやOHはよろけ中に入らない。出しても空振りするだけだ。（投げは打撃になる）

■よろけ中に肘などを当てると……

よろけ中の打撃はすべてカウンターヒット扱いとなる。肘を当てると吹き飛ぶぞ!!

また、よろけるはずの攻撃がカウンターヒットした場合は、よろけにはならないので注意。この場合は相手が吹き飛んでしまう。

起き上がり攻撃のメリット
①つながる技が増える
よろけ中に間に合う攻撃なら連続ヒットになる。
②よろけ中はカウンターになる
浮きが高くなり、ダメージが増える（例外あり）。
③よろけ後はこちらが有利
基本的にこちらが早く自由になる。

■よろけ後の駆け引き

さまざまなシチュエーションでよろけは発生するが、いずれにしろ、よろけさせられたらできるだけ回復を、よろけさせたら追加攻撃&選択攻撃を狙うというのがセオリー。攻防における重要なポイントだけに、ミスは痛いぞ!!

①よろけさせた側

近い間合いなら、打撃の連続攻撃を狙っていこう。浮かせ技ならモアベター。空中コンボで大ダメージが狙える。距離がはなれているなら、OHと打撃の2択攻撃を仕掛けるといい。相手の反応しだいでは、下段攻撃も奇襲としてはいい。よろけに素早く反応して、たたみかけること。

②よろけさせられた側

よろけは42フレームの間続くが、方向ボタン、Ⓗ、Ⓟ、Ⓚボタンを受け付けており、連打することで最小32フレームまで短縮できる。相手との距離が離れているならぜひ回復しよう。その後はDHと投げを同時に（Ⓗ～Ⓟ+Ⓗ）入力で対応。

●レイ・ファンの双風貫耳について
レイ・ファンの双風貫耳は、撤身捶との自動選択技かつ、ノーマルヒットすると相手が後ろに倒れるように転倒する特殊な技だ。転倒中には、追加で打撃技を入れることが可能。連環前招（始動パンチは懶紮衣）や七寸靠などを狙っていこう。カウンターヒットでは浮いてしまう。

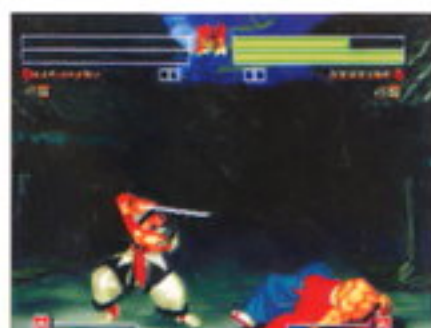
サムライスピリッツ天草降臨

●SNK●発売中●5,800円(通常版)/7,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版)●対戦格闘●2人プレイ可能●全年齢推奨

キャラ別対人戦攻略アドバイスVol.2

前回に引き続き、対戦のアドバイスをお届けする。天草降臨の対戦で重要となるのが、防御崩しからの攻防と怒りゲージの使い方だろう。まずは14連斬を決めて怒りゲージを溜めるのが全キャラ共通となる常套手段で、そこから一気に連続技で大ダメージを与える。防御崩し後の連続技はキャラによっても異なるが、画面端へ追い詰めることで全キャラが強力な連続技を決めることができる。そのためにも防御崩し後は連続技で転倒させるだけではなく、ダッシュで接近して再び防御崩しを決めるなどして、徐々に画面端へと追い詰めていくと良いだろう。

転倒後はどうする?

転倒後は移動しながら起き上がれるので、画面中央へ向かって起き上がろう。

回　復
相手の追い打ちが届かないときは、↓＋ボタン連打で回復。

追い打ち
体力回復している相手には追い打ちを数回叩き込もう。

壬無月斬紅郎見参!!

裏技コーナーですでに紹介済みだが、ボスキャラである壬無月斬紅郎を使うことができる。コマンドはキャラクター選択画面でYボタンを押しながらAボタンを押すだけでOKだ。ここでは、斬紅郎の必殺技の紹介と、その使い方について少し触れてみる。プレイヤーが使用したときの彼の強さは、キミ自身の目で確かめてみてほしい。

★必殺技コマンド★

技　名	コマンド	備　考
無限流 疾風斬	↓↘→+斬り	地をはう飛び道具。出の速さは普通だがモーションが小さいので相手に悟られにくい。
無限流 天崩斬	→↓↘+斬り	体当たり後に刀で斬る。間合いによっては体当たりだけヒットして斬りを行わないこともある。
無限流 無法拳	↓↘→+蹴り	出は若干遅いが、出てしまえば判定の強い突進技。スキが大きいためガードされると反撃は必至。
無限流 不動	→↓↘+蹴り	技自体に攻撃判定はなく、相手の攻撃を受け止めることで攻撃が発動する。
無限流 無限砲	←→↘↓+弱斬り+中斬り	巨大な飛び道具を放つ、武器飛ばし必殺技。出が遅く連続技に組み込むことは難しい(一応可)。

緋雨閑丸　機動力を生かして細かく動こう

遠距離立ち弱斬りでチクチクと牽制し、踏み込みから、判定が強くスキの小さい蹴りや防御崩しを狙っていこう。防御崩し後に狙う技は、強円殺陣がベスト。また、このキャラは、飛び道具と信用できる対空技を持っているので守りの面でも安心できる。

修羅は相手の飛び道具を跳ね返す必殺技「緋刀流・氷雨返し」を持っているので、飛び道具を持つ相手には有利に闘える。

[修羅]先端を当てるようにしよう。

[修羅]相手の飛び道具を跳ね返せ。

[羅刹]怒り時のこれは強力。

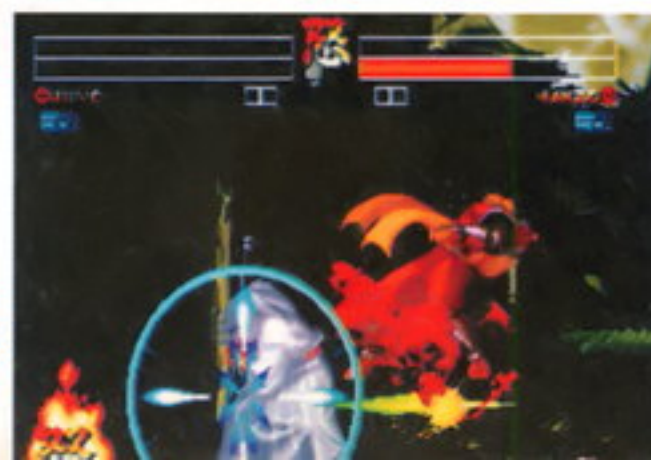
[羅刹]浮かせたあとは武器飛ばし必殺技で追撃可。

橘　右京　2択で相手を翻弄すべし

接近戦に持ち込み、しゃがみキックなどの下段と中段である燕返し(昇り)を使って2択を仕掛けるのが基本戦法。これに防御崩し(引っ張り)を混ぜればさらにいい。防御崩しからは、しゃがみ強斬り→ツバメ返しなどを安定して決めることができる。

修羅は牽制として使える弱のささめゆきが頼れる技だ。羅刹は中〜遠距離からの陽炎も牽制に混ぜよう。

[修羅]中段として活用。

[修羅]ダッシュ強斬りで攻め込む。

[羅刹]ここからツバメ六連や夢想斬光霞につなげていこう。

ナコルル　連れている動物によって攻め方も変わるぞ

修羅はリーチの長い中斬りで牽制しつつ、スキあらば出が速く判定の強いアンヌムツベを狙っていく。ただし、この技はガードされると反撃を受けるので、相手の技の出戻りを狙うこと。相手のガードが固くなったらダッシュ弱斬りか防御崩しで攻め、考える暇を与えないようにしたい。羅刹はシクルゥに乗り、ガード不能のジャンプ強斬りと突進必殺技を混ぜて翻弄していこう。

【修羅】通常技をガードさせて反撃を誘い、アンヌムツベ。

【共通】ダッシュ弱斬り→ダッシュ攻撃を狙え。

【羅刹】数々の突進技を駆使して攻めよう。

牙神幻十郎　攻め良し守り良しの万能キャラ

中間距離でスキの小さい弱の桜華斬(裏桜華)で牽制しつつ、相手の出方をうかがう。跳び込んでくるようなら光翼刃で迎撃し、ガードしているようならそのまま撃ち続けるか、ダッシュから防御崩し(引っ張り)を狙おう。防御崩しから決める連続技は、ダッシュ中斬り→しゃがみ強斬り→弱の追い打ちなど。引っ張りからダッシュ中斬りは何回も決めることができるぞ。

[修羅]かなり信用できる対空技。

【羅刹】2段目は中段でキャンセルも可能だ。

[修羅]中、強は相手をめくることができる。ガンガン使っていこう。

【羅刹】引っ張りから、踏み込み中斬り×沢山!

服部　半蔵　爆炎龍とモズ落としがポイント

修羅、羅刹ともに爆炎龍とモズ落とし(羅刹は爆炎微塵隠れ)が攻撃の軸となる。弱の爆炎龍を出した後は小刻みなダッシュで接近してモズ落としか、下段のダッシュ中斬り、中段のダッシュ強斬りなどで積極的に攻める。羅刹は爆炎微塵隠れの後に体が消えるため、その間に積極的に攻めたいところ。しかし、影で位置がわかるため油断は禁物だ。

【共通】ダッシュ弱斬り→ダッシュ攻撃の連続技も多用できる。

【共通】怒りゲージを溜めて爆炎龍を連発しよう。

【羅刹】相手の目前で姿を消してから投げ。

風間　火月　素早く動いてそつなく闘おう!!

リーチが短いのでダッシュや退き込みを使って機敏に闘うことを心掛けよう。狙うは防御崩しからの連続技で、防御崩しはダッシュ蹴り→キャンセル回り込みや、ダッシュから直接仕掛ける。そこから14連斬のAABBXXの最後のXにキャンセルをかけて修羅なら大爆殺、羅刹なら愚連脚につなごう。また、引っ張りからなら、ダッシュ中斬をキャンセルしても必殺技につながるぞ。

【修羅】焦熱魂は牽制に。

【羅刹】引っ張りからは、少し歩いて遠立ち中斬り→六道烈火が入るぞ。

ストリートファイターコレクション

●カプコン●発売中●5,800円●対戦格闘●2枚組

ZERO2'で勝つために

ZEROシリーズ最大の特徴はスーパーコンボゲージを使用する特殊な攻撃手段が多数存在することで、その使い方しだいではキャラの実力差も緩和できるが、使用回数がある程度制限されるため、戦略的な駆け引きが必要となってくる。

そこで今回は、スーパーコンボゲージをどう使ったらいいのか、基本戦法の復習と混ぜてキャラごとに紹介していく。まず、右図では前回同様、各キャラの闘い方の傾向をまとめている。そして下の表は各キャラのゲージの使い方、隣のページでは全体的な対戦の流れとスーパーコンボを使用する上での心構えを指南しているので、それぞれ参考にしてほしい。

ゲージは有効利用したい。

安易な使い方は禁物だ。

対応型（難度高）
（難度低）作業型
待ち型
攻め型

スーパーコンボゲージはこう使え！

キャラ	使い方
ケン	対空にも使えるスーパーコンボは連続技に組み込んでもいい。ガードされると反撃は必至なので安易な使用は避け、確実にヒットする状況でのみ（立ち中Kヒット時など）使うようにしよう。
ナッシュ	待ち戦法を軸にするなら、相手に接近された場合はZEROカウンターで追い払い、飛び道具の撃ち合いではソニックブレイクで対抗。それ以外では連続技にゲージを使うといいだろう。
アドン	相手に接近できるならジャガーバリードアサルトを連続技に組み込み、接近できないときはオリジナルコンボからしゃがみ強K→ジャガーキック連発だ。それ以外はZEROカウンターに。
ガイ	スーパーコンボは対空に武神八双拳、連続技に武神剛雷脚と、つかい所はあるが、必殺技でも十分代用できるので、ゲージは守り（ZEROカウンター）に使うといいだろう。
ローズ	スーパーコンボの使い勝手が非常に良く、対空にオーラソウルスルー、連続技にオーラソウルスパークが安定している。また、ソウルイリュージョン後の連続技の破壊力も見逃せない。
サガット	守りが強固なのでゲージはスーパーコンボに使うのが好ましく、連続技に組み込むのが主な使い方となるが、接近できないときは無理に狙う必要はない。チャンスがあるときだけ狙おう。
サクラ	スーパーコンボを連続技に組み込むことが簡単なので多用できるが、対空がやや弱いのでZEROカウンターも常に用意しておきたい。要領良く使い分ける必要があるぞ。
ダルシム	遠距離戦を好む彼が苦手とする相手の接近をZEROカウンターで防いでいこう。スーパーコンボを連続技に組み込むこともできるが、あまり実戦的ではないのでオススメはできない。
ゲン	連続技が得意な喪流はスーパーコンボも連続技に組み込めるが、対空が弱いのでZEROカウンターも欠かせない。どちらを優先するか、それは状況と相手キャラを見て判断しよう。
リュウ	主に多用するのがスーパーコンボの真空波動拳。強力な必殺技である波動拳と併用したり、連続技に組み込むのが基本となる。普段は通常技と必殺技だけで十分闘えるのが彼の強みだろう。
ゴウキ	竜巻斬空脚ヒット後の空中追い打ちに滅殺豪昇龍が安定した使い方。他にも、相手の対空攻撃を誘って天魔豪斬空、飛び道具の撃ち合いに滅殺豪波動、起き上がりに瞬獄殺、なども有効だ。
チュンリー	メインに使うのはやはりスーパーコンボ。千裂脚は相手の攻めに割り込ませたり連続技に組み込み、気功掌は対空に使う。精神的にも追い詰めたいならZEROカウンターも使おう。
ソドム	連続技を狙う機会が多いのでスーパーコンボのメイドノミヤゲを組み込むといい。連続技を狙えず一方的に攻められている状況では、ZEROカウンターを惜しみなく使おう。
バーディー	狙うはブルリベンジャーのみ。飛び道具を持っている相手なら、それが放たれたのを見てから出しても十分間に合う。それ以外の相手にはしゃがみ強Pにキャンセルするなどの奇襲が有効だ。
ベガ	キャンセルできる通常技が少ないうえに、スーパーコンボは全て溜め技なので、連続技には向いていない。必殺技で溜まったゲージは全部ZEROカウンター（P）に使ってしまおう。
ダン	通常攻撃による連続技が乏しいため、スーパーコンボとオリジナルコンボを駆使して連続技を決めたいところだが、守りも弱いのでZEROカウンターも必需品。ゲージの溜め方が問題だ。
ロレント	ゲージはリーチの長いZEROカウンターに使うとよいが、テイクノープリズナーは対飛び道具に、マインスイパーは対空に使うこともできるので、使い分けるといいだろう。
ザンギエフ	破壊力抜群のファイナルアトミックバスターを狙うのが彼の使命となるため、相手との間合いが広がってしまうZEROカウンターは使うだけ無駄。貴重なゲージは温存しておこう。
キャミィ	対空が強く連続技も安定しているのでゲージは好きなように使って構わない。だが、攻め込みにくい弱点を持っているので、ZEROカウンターによる転倒を攻めの基点にしてもいいだろう。

ZERO2'対戦の流れ

対戦での流れは基本的にスパⅡなどと変わらない。それは、スーパーコンボゲージを使用する特殊な技が、ZEROやZERO2と比べると全体的に弱体化していることも、理由のひとつとして挙げられる。対戦の勝敗を決める要因は、やはりキャラの性能を生かした闘い方を展開していくことであり、スーパーコンボゲージを使用する特殊な技は、そのキャラの足らない部分を補う使い方が求められる。例えば、地上戦は得意だが対空が弱いというキャラはZEROカウンターを対空に使い、また、強固なる攻守を展開できるものの連続技の破壊力が少なくて決定打に欠けるキャラならスーパーコンボを連続技に組み込むといったぐあいになる。各々の特性を生かすことが肝心なのだ。

そのキャラが得意とする間合いを保って、有利な展開に運ぶ。

スーパーコンボゲージは弱点を補うように使うのが好ましい。

駆け引きを制した者が勝つ。

空中ガードを活用しよう

空中ガードが存在することで、ジャンプに対する駆け引きが対空を出すことだけではなくなった。対空必殺技を空中ガードしたときは反撃に出られる。空中ガードは、相手のジャンプ攻撃と必殺技の一部(飛び道具など)を防ぐことができるが、地上の通常技やスーパーコンボは防ぐことができないので注意しよう。

このあとリュウは真空波動拳で反撃だ。

転倒回避について

しゃがみ強Kなどを受けたあとの転倒を回避するこの動作。前転中にはやられ判定があるので、無闇に使うと連続技の餌食である。使うなら弱の転倒回避で、これなら前転する距離も短いので追撃されることも少ないだろう。また、この動作は空中ガード後にも可能なので、相手の攻めのタイミングを崩す基点にしよう。

相手が近くにいるときの前転は危険。

スーパーコンボゲージを使いこなそう!

どう溜める?どう使う?

連続技に組み込むことができるスーパーコンボ、安全な対空や連係に割り込めるZEROカウンターは、対戦では欠かせない存在である。では、それに必要なゲージをどう溜めるか。ゲージは弱以外の通常技と必殺技を出したときや、相手に攻撃をガードさせたときに増えるため、手数多く攻めた方が有利となる。相手に接近したら弱攻撃×α→必殺技と、ガードされても反撃を受けない連係を数多く出すといい。弱攻撃による刻み行為もダメージは少ないがゲージを溜める意味ではとても有効だ。

必殺技による牽制で溜める。

ダンは我道拳を駆使しよう。

連続技や割り込みに スーパーコンボ

スーパーコンボの出始めは無敵だが、レベルが低いとその持続時間も短い(ない)場合があるので、相手の連係攻撃に割り込むならレベル2〜3を使い、レベル1は連続技に組み込むといいだろう。飛び道具のスーパーコンボなら連続技に組み込む以外にも、相手の飛び道具に合わせるのも有効だ。また、空中ガードも不可能なので、対空として使うのも安全かつ強力である。

相手キャラによってその使い方も若干変化するぞ。

主導権を取り戻せ ZEROカウンター

ZEROカウンターにはPとKと2種類があるが、主にPは対空にKは対地攻撃として使う。この技は出てしまえば、まず確実にヒットするので使い勝手は良いのだが、ゲージを1.5レベル分必要とするうえに攻撃力も低いので、相手のラッシュからどうしても抜け出したいときや、とどめの1発として使う程度に止めておく方がいい。その場の状況や先の展開を見越して使おう。

リーチが長いものに関しては飛び道具に仕掛けるのも有効。

弱体化はしたけども オリジナルコンボ

しゃがみ強Kから必殺技が基本!

持続時間が若干短くなったオリジナルコンボだが、発動のお手軽さを考えると、まだまだ心強い存在である。使い方は主に、相手の近くで発動し、転倒させる通常技(しゃがみ強Kなど)で相手を浮かせてから必殺技を連発する。必殺技は強よりも、弱を数多く叩き込んだ方がいい。また、オリジナルコンボは発動するゲージ量によって発動直後の無敵時間が変化する特性がある。レベル2以上あれば対飛び道具の武器になるぞ。

まず通常技で相手を宙に浮かす。そのあとすぐに必殺技を連発しよう。

対空に

相手のジャンプを見て発動。対空の通常技から必殺技につなぐ。

対飛び道具

リュウの中足払い→強波動拳という連係もこのように返せるぞ。

Steep Slope Sliders
～スティープ スロープ スライダーズ～

●ビクター／パックインソフト●発売中●5,800円●スポーツ●1人プレイのみ●全年齢推奨

オリンピックの正式競技 スノボの醍醐味を味わおう

スピード感が魅力の「SSS」はアーケードへの移植も決定したスノーボードゲーム。バランスのとれた7つのコースは、ゲレンデを滑走する爽快さとトリックを出す達成感の両方を楽しめる。それだけでも十分なのに、現実とはひと味違った感触の隠しキャラやコースまでも収録。これならイメージトレーニングもバッチリ!?

モニターの向こうにはゲレンデが待っている。トリックを決めろ！

アルペン(苗場)マップ紹介

世界各国いろんなコースがあるけれど、今回は、スピードを競う苗場の全体図とポイントとなる場所を解説してみよう。

START

スラローム競技と同じく、コースのスタート地点からかなりの急斜面が続く。集中力が求められる。

急カーブに注意

斜面が急で、カーブもきついため、見落としやすいポイント。早めにターンすればOK。

狭くなるコースに注意

ここもまたコースが狭くなる。壁に接触しないように注意しよう。

ジャンプするとタイムロス

人工的なコースから自然の峡谷に入るところ。コース幅が狭くなっているため、横にふくらみすぎるとジャンプしてしまい、タイムは遅れる。

コースがハーフパイプと同じように歪曲しているので、進入角を間違えるとジャンプしてしまう。

操作テクニック

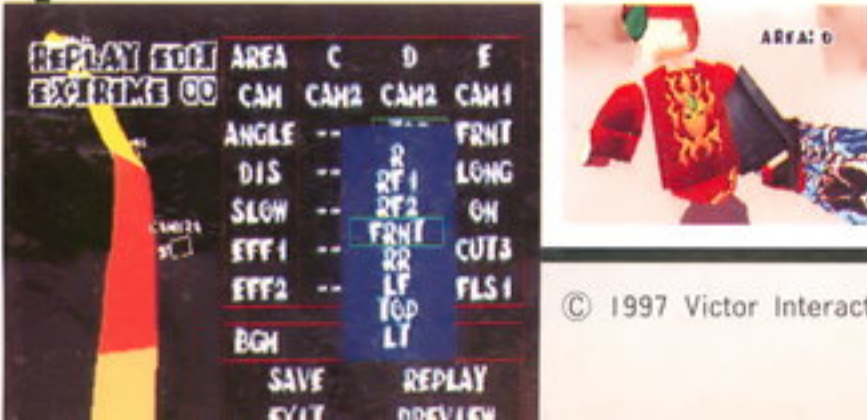
トリックは「ジャンプしてボードをつかむ（グラブ）」のが基本。このとき方向ボタンの押す方向でトリックの種類が変わる。Cボタンで前後に回転させる大技は、ジャンプに高さがないと失敗しやすい。

うまくスピードに乗せて、高くジャンプしてトリックを決めろ。

LRボタンのドリフトは、方向ボタンと合わせて操作しよう。

ドリフトを多用するとスピードが落ちる。

リプレイを編集

セーブすると自分の滑りをリプレイで観賞できる。さらに画面のアングルを変えたり、点滅させたりと、ビデオ映像のような編集も可能。

AREA	エリア	エディットするエリア
CAM	カメラ	カメラの位置を変える
ANGLE	アングル	カメラの角度を変える
DIS	距離	カメラのズームを変える
SLOW	スロー	スロー再生にする
EFF1	エフェクト1	連続再生などの特殊効果
EFF2	エフェクト2	フラッシュなどの特殊効果

COURSE GUIDE
コースガイド

7種類のそれぞれに特徴のあるノーマルコースを簡単に紹介しよう。

EXTREME 01 [U.S.A.]

ヘリからダイブする豪快なスタート。斜面は急だけどコース幅が広いので、スピード感を味わいながら各種のトリックを出せるコース。

EXTREME 02 [JAPAN]

崖の上からスタートし、岩山や湖の近くの林を滑り抜けていく。途中には民家があったり、列車の上をジャンプしたりと変化に富んでいる。

EXTREME 03 [ITALY]

木々の中をすり抜けたところに崖があって、大ジャンプできたり、コース最後に狭い路地があったりと、派手で難易度の高いコース。

HALF PIPE [CANADA]

半筒形の障害物のない直線コース。左右のコース外へ飛び出るようにジャンプして、トリックを練習するのにも適している。

SNOW BOARD PARK [NEW ZEALAND]

人工的な障害物が配置されたスノーボード専用の公園。柵を越えてジャンプ台のコースに進入したり、滑り台や屋根の上に乗ったりできる。

ALPINE [NAEBA PRINCE]

長野オリンピックの公式競技みたいにタイムを競うコース。ポイントの矢印側を通過しないとペナルティとしてタイムが増えてしまう。

EXTREME 00 [RUSSIA]

コースの幅が広く、斜面も緩やかで滑りやすい。スピードが出ないのでトリックは決めにくい。スノボの操作に慣れるための初心者用。

★印はコースの難易度。多いほど難しくなる。

マジメなだけじゃなくお遊びモードも隠されている

最初に使えるキャラは4人。能力は全員同じで、スタンスもレギュラーとグフィーの両方が可能だ。この4人にくわえ、「アルペン」でトップタイムを記録することで、使えるキャラが追加される。最終的には8キャラを使用できるようになるが、さらにある条件で変わったキャラが登場。異世界でのスノボを体験できるのだ。

レギュラーの4キャラ

追加で4キャラ増加

ちなみに、最初に追加されるノーマルな4キャラの出現条件は、以下の通り。①「ハーフパイプ」でトリックのハイスコアを出す。②「エクストリーム1〜3」のどれかでトリックかタイムのトップになる。③「スノーボードパーク」でトリックのハイスコアを出す。④「アルペン」でトップタイムを出す。

さらに隠しキャラ
総勢17キャラが登場!!

スノーボードに乗った犬

ペンギン

動物キャラは、犬とペンギンの2種類が隠されている。

宇宙人

この他に、U.F.O.など、生き物じゃないキャラも多数登場する。

サービス満点!! 超ミニの女のコも登場。チラチラ見えているのがまた。

メガネっコ

ロリータ

サタンちゃんのかぶる帽子はソニックみたいでカッコイイ。左の写真はメガネっコの勇姿だ。

隠しキャラの女のコたちは、いわゆるアニメ系のルックスだ。

サタンちゃんとかいろいろ

超現実なエクストラコースも!

ゲレンデで滑るのは現実でもできること。それだけじゃ物足りないって人には、エクストラコースがある。ただし、ノーマルコースをある程度極めなければプレイできないのだ。

スノボで宇宙を翔ぶ♥

スペースコロニー

両側を壁に囲まれた狭いコース。摩擦係数は地球と同じ。

宇宙空間

土星の輪の上を滑っているみたい。コースは直線になっていて、その外は滑れない。

スペース ハーフ パイプ

ハーフパイプの宇宙版。滞空時間が長く、ボードの滑りもいい。複雑なトリックを決められるはず。

南 極

隠しキャラのペンギンで過激な滑りを楽しむのがグーかと。

あるボタンを押しながらコースを選べば……ペンギンが応援してくれる。

?な画面これはなんだ?

初公開の秘密の写真。これも「SSS」のゲーム画面の1つらしい。はたしてどんなことをすれば、こんな画面になるのだろう?
ルールも不明だ。

世界最高速の人には特製スノーボードをプレゼント!

タイムトライアル競技開催!!

1.使用キャラはレギュラーの4人
2.対象コースはアルペン(苗場)
3.1分クリアを目安にタイムの証拠写真をパックインソフトに送ろう

東京デザエモンランド

Tokyo Dezaemon Land

軽い気持ちで始めてみたら大変な思いをしちゃう全4回

第4回 ここからがいいとこなのだ……

シューティングクリエイターの

総集編!! 役立つワザをピックアップ!

全国のデザエマーのみなさん、こんにちは。今週も、東京デザエモンランドの時間がやってまいりました。私がナビゲーターを務めさせていただく、がすけつです。「軽い気持ちで始めてみたら大変な思いをしちゃう全4回」と銘打って連載を続けてきた当コーナーも、早いもので第4回、そう、ついに最終回となってしまいました。この連載を読んで、軽い気持ちで始めてみた人は、どれくらいいますか? そして、今、それを投げ出さずに大変な思いをしている人は、どれくらいいるでしょう? 私たちは、そんなあなたをいつまでも応援しています。困ったことがあったらお手紙をください。たくさん来れば、私たちが再び誌面に復活することがあるかもしれません。なんちて。それでは、最後のエリア、ビルドランドへご案内しましょう。ここでは、これまでに使ってきた細かいテクニックをまとめて紹介していきます。

Tokyo Dezaemon Land World Map

ザコカントリー
ボスタウン
シューティングワールド
ステージバザール
ビルドランド
プランプラザ

それぞれのステージに見るテクニック

ステージ1……………海

清洲橋研究所から飛び立ち、最初のステージとなる海の面。「インター網(ネット)漁法」で捕まってしまった「アタック・ザ・キラーイカ」や、まご会長に買収された「大きなバイキング・ビッグ」などが登場。水平線への広がりを表現するため、ステージに「ドームエフェクト」をかけ、雲と海に奥行きを出している。

写真ではわかりにくいが、「ドームエフェクト」がうまくハマっている。画面の上下端にゆくほど、スクロールスピードが高くなっているのだ。画面中央に関しては、「ドームエフェクト」の影響でゆがむため、基本的に背景は置かず、グラデーションのみとしている。

ステージ2…………湾岸

リフトバソク海運部門の倉庫が立ち並ぶ湾岸ステージ。海の向こうの蜃気楼を表現するために、背景には白いビルと海のみを置いて、ラスタースクロールエフェクトをかけている。手前にある背景は、全て敵キャラクターを地上物として並べることで作成している。手間のかかるステージ。

敵キャラクターの登場エフェクトに、拡大や縮小を使う。通常サイズに戻るまでは当たり判定が発生しないため、後方から登場する敵にこのパターンを使用すると、不条理な死に方をしなくて済む。また、このステージのボスは扱えるデータの中で最大のサイズ。

ステージ3……………首都高

湾岸からリフトバソク本社へと向かう道のり、首都高ステージ。壊れた首都高を背景に置いて、その上に地上物の敵キャラとして、壊れていない首都高を配置。これを壊すことで、違和感なく地上物を破壊することができる。また、少ないパターンで、様々なバリエーションのビルを作成している点にも注目。

看板やタンク、街灯など、小さくとも壊れるキャラクターを随所に配置しておくことで、爽快感を演出。首都高が手前と奥で2本走っていたり、分岐や料金所など、細かいディテールにもこだわっている点にも注目。このステージのボスは、リフトバソク本社ビル。

クルー紹介

がすけつ……露出願望の強い企画&本文担当の21歳。とはいえ、別に路上で「まるだし」になったりはしないので注意。

文屋康英……この連載で、いちばん大変な思いをしちゃった人。作業中のBGMは「あしたのジョー」の劇中歌という噂。

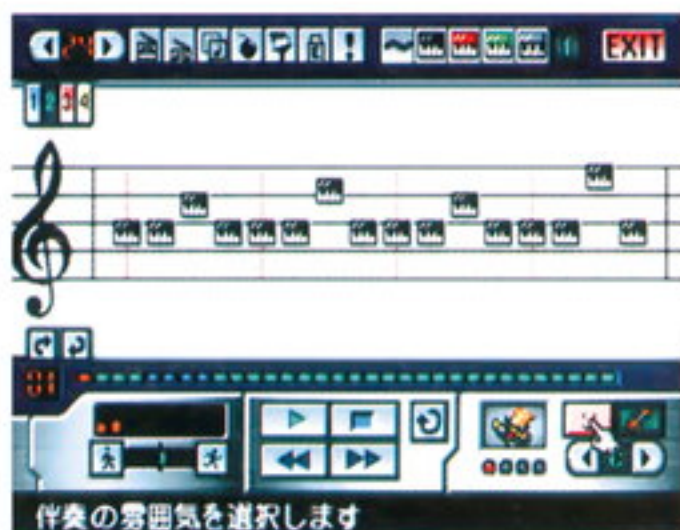
YAS……おいしいところだけ持っていった音楽担当19歳。さしたる苦労もしていないのにファンレターは山のよう。

まるだし……ブルーフィルムというグループの、ピエールとカトリーヌという曲参照。
ファンレター……俺にもくれ!
ドームエフェクト……背景をチューブのように丸くして表示する表現手法。
グラデーション……色から色へと、なめらかに変化させる塗りかたの1つ。
ラスタースクロール……画面を、縦や横にウネウネと動かして人の目を惑わす技法。

ためのテーマパークは僕の街!

忘れちゃいけない音楽もチェック!

デザエモン2には、ゲーム中にオリジナルのBGMを流すためのツール「音まろ」が内蔵されています。作成できる曲は、発音数1色のトラックを4つ、32小節までのものを15曲。作り込みできる範囲が若干狭くなっていますが、そのぶん、バリエーション豊かな伴奏機能が付いていますので、音楽の知識がそれほどなくても、雰囲気あるBGMを作成することができるようになっています。鼻歌感覚でいろいろな音色を使いながら曲を作成し、テンポや伴奏モードを適当にいじってみましょう。

←これが「音まろ」の画面。できることが少ないぶん、操作も簡単になっています。

↑実際、ソフトにはキーボードは使いません。マウス(パッド)だけで簡単に作れます。

ステージ4…………社内

リフトバソク社内ステージ。一応フロアは5階という設定だが、前ステージで破壊したハズのビルの中が、ヒビ1つ入っていない点についてはツッコミ不可。編集部を経由して、なぜか隣は休憩スペース。このステージのボスには、オフィスの昼休みを騒音地獄にする"おつぼねOL様"が登場します(怖)。

手前側の机を、地上物扱いの敵キャラを拡大して表現。当たり判定はないが、重なると自分が隠れてしまうので、難易度が若干アップしている。この写真では見えないが、ボスの攻撃として、フキダシ型の敵キャラクターを発生させ、現場の騒がしさを再現してみた。かなり強い。

ステージ5………会長室

最終面となる会長室は、背景が灯籠以外にない。画面を全体的に暗く設定することによって、最終ステージを印象づけ、大型ボスの行動可能範囲を大きくしている。ボスの「まごせいぎ」は、画面いっぱいに動き回りつつも、かなり辛めの攻撃を仕掛けてくる(仕事なくなるかな、オレ)。

写真ではかなり寂しい印象を受けるが、強めのラスターエフェクトと、高速スクロールによって演出し、これをカバー。画面上下に端がないので、ボスがどこに移動しても違和感がない。ビルの中という設定上、奇抜な背景を作れないため、悩んだ末の演出がこれだ。

狙っとけ100万円! 春になったら大金持ちだ!!

というわけで、長きにわたる戦いにも一応の終止符が打たれました。戦い? まだ、ドットの正しい打ち方や、敵の出現パターン、発砲パターンなどによる難易度の調整、ボスの作成、タイトル画面、エンディングの作成、エフェクトステージによるゲーム間デモの作成、ポリ吉を使ったキャラクター、背景の作成と応用など、解説していないことはたくさんあるのですが、残念ながら時間がきてしまいました。ここから先の世界へは、あなた自身の足で踏み込んでください。誰もがうなるようなシューティングを作って、アテナ主催のコンテストへ殴り込みをかけましょう。締め切りは来年の3月末日まで と、まだまだ余裕があります。じっくり時間をかけて取り組んでください。さて来週は、当ランドで作成したオリジナルシューティング「箱崎ネッ子の大冒険(仮)」の紹介をしたいと思います。それでは、また……えっ、来週?

いよいよ「箱崎ネッ子の大冒険(仮)」の全貌が、来週明らかに!? もしかしてデータコピーサービスもあるかも……。

鼻歌感覚……これが意外と難しい。
適当にいじる……結構、かっこよくできたりするので侮れない。
おつぼねOL……とても騒がしい。
奇抜な背景……脳味噌のとろけるような。
箱崎ネッ子の……どこ行ったんだ!?
悩んだ末……頭は使いよう。
ドッテスト……ドットの3段活用、最上級形。ドッターよりも強いとされる。

おたよりコーナー

みなさんの熱きデザエマー魂を紹介するこのコーナー。さっそくハガキを見てみましょう。

●がすけつさん!! かっこE弟がいるなら、ちゃんと私に教えてよね! ところでYASさん、おいくつですか? 身長は? 彼女は? 兄を見習って(!?)コスプレは? あと、文屋さん! 顔見せろ! 4回で終わらないで〜。
(三重県・泉姫)

……えー、と。デザエマー魂? 熱い? のか? これが? ……まあいいや。とにかくお手紙待ってます。連載は終わっちゃうけど。

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「東京デザエモンランド」まで

Dr.(ドッター)文屋のちょっといい話

まだ駆け出しだった頃、俺は大久保(仮名)という師匠について、ドッターになるために必要な知識を徹底的に叩き込まれた。師匠は、いつまでたっても「これくらいで満足しているようでは、不条理なプロデューサーの攻撃をはねのけることはできん」と、にべもない。プロデューサーより、あんたのほうが不条理だよ……と何度思ったか知れないが、その修業のおかげで、ここまでこれたことも確か。師匠が最後に俺に言ったセリフは、今でも忘れない。「お前はドッターとしてはまだまだ。いわば、ただのドットだ。ドットの世界は、ドット・ドッター・ドッテスト。おまえもドッテスト目指して精進せい」……ドット打ちの作業は、果てしない根気との戦いでもある。読者の諸君も、ドッテスト目指して頑張ってほしい。心から応援している。

ドッターの、孤独との辛い戦いは今日も続く……。この大きな苦労を乗り越えてこそ、輝く明日が待っているのだ。

今週の新作タイトル「LOVE²パズルにぎりん」

オールカップル・キャラのパズルゲーム

LOVE²♥パズル にぎりん

今までの落ちモノゲームに一石を投じるニューシステム。つかんで落とし、爆発させて、相手におじゃま玉を送り込むアクション性の高いパズルゲームが登場するぞ。

玉を落として消すという点では従来の落ちモノのルールと変わらないが、この「にぎりん」は下にある玉をつかんで自分の好きな所に落し直すことができる"つかみモノ"なのだ。またアニメスタジオに制作を依頼したという細部まで描かれたハイクォリティのアニメーションもこのゲームの魅力の1つ。カップルなのでアクションもド派手。登場キャラはボスキャラを含めて総勢20人。ゲームシステム、ビジュアルどれをとっても衝撃度120%！ パズルがあまり好きでないという人も、見かけたら一度はプレイしていただきたい逸品だ。

キャラセレクト

選択するキャラは1人ではなく、すべてなにかしらのカップルになっている。男がいて、女がいて……。しかし現代ではそれだけではおさまりきらない数々の人種が生まれてしまっているのだった……。

- ●マルカ／MOSS
- ●稼働時期未定
- ●パズル
- ●2人対戦プレイ可能

カップルで遊ぼう協力モード

遊べるモードは、キャラクターごとのストーリーを楽しむ「対CPU戦」と、やり込む「ひたすらモード」、「2P対戦」に加え、1つの画面で2人が一緒にプレイできる2P協力モードの4種類。最後の2P協力モードはゲーセンにやってくるカップルのために用意されたモードだ。そこにいた他人でも構わないが……。今までは2人で遊ぶ場合、対戦をするか、個人でひたすらゲームを続けるかでしかなかった。せっかく楽しみにきているはずがマジになりケンカになってしまうこともあったかもしれない。しかし、これなら互いにいろいろ話合いながらゲームができる。カップルに優しいゲームなのだ。

クリアしたレベルによって相性診断をしてくれるようだ。

つかみ、落とし、誘爆!!

ここでゲームのルールを紹介しよう。画面上にあるクレーンゲームを思わせるアームがあるのがわかるだろうか。プレイヤーはこれを動かして下にある玉をつかんで自分の好きな所まで移動させて再び落とす。縦、横、ナナメで3つ同じ色が並ぶと消える仕組みで、玉は左右を入れ換えることもできる。玉は上から落ちてくるものと、下から押し上げてくるものとあるが、こうした偶然3つ並んだ玉は消えてくれない。また、同色4つで大玉に変化して爆発させると高得点が狙える。大玉は2つのアームを一度に使用しないと持ち上がらない。この大玉の中にはいろいろなお助けアイテムが入っていることがあるようだ。なるべく大玉を作って消すようにするといいだろう。

さて、落ちモノといえば「連鎖」だがこのゲームの場合、1カ所を爆発させるとその上に乗っている玉がすべて爆発する「誘爆」タイプ。一度に大量に消せばそれだけ得点が高いぞ。

なるべく下の方から爆発させるのがこのゲームのテクニック。大玉の中のアイテムは自分で作ると出現率がアップする。

使用できるカップルは8組

プレイヤーが選択できるカップルは8組。勝ち進むことによりそのカップルの仲がより親密になり、最後に愛の告白をするという設定を聞くだけならただのラブラブストーリーモノなのだが、しかしそのカップリングに問題あり！　とにかくよく見てほしい。さわやかなものから、めちゃめちゃ濃いものまで、日常で考えられる大体のカップリングがここに存在（ホモカップルがあってレズカップルがないってところが実におしい）する。連れがいる場合にはあまり無茶な選択をすると疑われそうなので気をつけるべし!?

ホモ&ホスト

ホストクラブ「ローズ」を経営するムキムキホモ男の三島はお店のNO.1の森拓哉にぞっこん。ゲームを進めていくうちにモーホーの道が開かれていくというが……。

女王様&犬

普段威張っている有能な経営者、神崎慎太郎の真の姿は女王様の忠実なる下僕。新宿SM界のトップに君臨するクイーンありさ女王様の鞭はプレイヤーまで骨抜きにしてしまうのか!?

ハゲリー&コギャル

人生に疲れたサラリーマンの窓際関世。一念発起でコギャルとデート。そんなかわいそうなオヤジをくいものとし、贅沢な毎日を送るコギャルは青山エリ16歳。カモになったほうが悪いのか、した方が悪いのか……。

大学生&短大生

鈴木俊介は中原祥子と清い交際を続けているこの中では一番まともなカップルだが、2人になるといちゃいちゃするので独り者のプレイヤーには腹が立つカップルに間違いないだろう。

熱血&コスプレ

名前は烈剛と埴井メイ。2人ともゲームとアニメが大好き。名前からしてわかるように、剛はミニミニ4WDの大会に出ることが趣味で、メイはコスプレ大好き少女。姉弟のようなカップル。

プー&プー

プータロー軽井則男とフリーター後野末理。将来設計まるでナシの2人。末理は繁華街で遊んでいたところを則男にナンパされた。考え方が似ているせいか息はピッタリ。なんとなく自分の姿を見ているような感じでいやだ。

体育会系

Jリーグに入るために日夜特訓を続けるクールなサッカー少年、足谷翔とそのマネージャーの筑紫優子。練習に夢中な翔に告白できずにいる恥ずかしがり屋の優子。結末はエンディングでわかる!!

オタク&フィギュア

大田木宅郎と人気アニメキャラのフィギュア、1/3鳳嵐レアのカップル。大田木はすでに人間の女性に興味のないバーチャル変態男。一方レアはフィギュアの身、買い手を選べない。見ていて切ないカップルである。

マルカより

斬新なゲームシステムと斬新なキャラクターがおりなす、新感覚パズル、『にぎりん』ワールドへようこそ！　テーマはずばり“愛”。現代人の乾いた心を、らぶらぶの嵐で潤します。熱々のカップルも、愛を求めてさまようあなたも、ぜひプレイしてみてください♥　ただ今、最終調整中。ゲームバランスも整い、内容もより濃厚になって（これ以上濃くしてどうする!?）、近日登場予定。お楽しみに！

※画面は開発中のものです。完成品は一部仕様が変更になる場合があります。

It's Powerful!

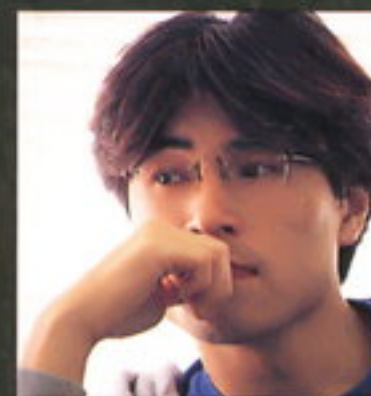
セガAM3研 Rush!!

「トップスケーター」に燃えた夏……

SEGA AM R&D DEPT.#3

盛況のうちに幕を閉じた「SKATERS SESSION 1997」。AM３研の次なるターゲット、はたまた次なる展開とは？　今回もTSでおなじみのメンバーで今大会を振り返ってみた。

TOP SKATER CREATORS SPECIAL CROSS TALK

AM#3 PRODUCER
HISAO OGUCHI
もう本誌ではおなじみのAM３研部長その人。ゲーム作りに対するこだわりは並でなく、常に新しいモノ作りを目指す。37歳。

AM#3 DIRECTOR
KENJI KANNO
髪を切ってサッパリしてしまった「トップスケーター」ディレクター。現在は極秘プロジェクトが可動中らしく、謎に包まれた生活を送る。

──大会も大成功ということで、今回のイベントを見ての感想はどうですか？

小口　狙い通りって感じで良かったんじゃないですかね。もともと「バーチャファイター」あたりから〝ゲーム大会〟みたいなものをやってきたと思うんだけど、やっぱりいわゆるゲームそのものをみんなで競うだけの集会というものはもうやりたくないと。それが今回の一番のコンセプトだと思うんですけど、みんな同じ趣味を持った人が集まって、今回「SESSION」っていうふうにカッコよく名前つけましたけど、その「SESSION」に集まって、みんなで同じ空間の中で楽しく過ごす、そこで浸ってることが楽しければいいんじゃないかと。僕はそう思うなぁ。

菅野　僕もほとんど部長がいったとおりですね。やっぱり大会に参加しない人が多く集まってたっていうのがすごいうれしかったですね。ああいう場所でこんなイベントをやったのは初めてだったので、最初、会場での設置とかが大変だったんですよ。結構あたふたやってる中、いろんな人が来てるということで、忙しさを忘れるくらいうれしくて、我々が逆にいろんな人に支えられて喜んでしまったっていうのが正直な感想ですね。

小口　それで、なんか絶対に次を作らないといけないなという義務感にかられてしまったみたいで（笑）。それはすごく思った。いずれにせよ「トップスケーター」はこれで絶対に終わらせては申し訳ないなって。

菅野　そうですね。あと、プレイヤーが別に１位になれなくても、それをすごく悔しがってるのではなくて、それは結果として楽しんでいたじゃないですか。ボードをもらった人はそりゃうれしいけど、もらえなかった人も喜んでくれて、まるで自分がもらえたかのように周りの人も喜んでくれる。そのギスギス感がなかったのが本当にすごく良かったです。

小口　普通のゲーム大会は独特のギスギス感があるじゃない？　シーンとした異様な雰囲気、ああいうのイヤなんですよ、すごく。

菅野　場所とかも、苦労して探した甲斐がありましたよ。

小口　次もそういうものを仕掛けていきたいと思うんだけど、我々、つまり仕掛ける側とそれをやってくれるお客さんとの距離が短くなった気がするんですよ。シーンとしたところで「はい、●番と×番の人、プレイしてください」みたいな、そういうのではなくて、一体感というか、プレイヤーの中に開発も交ざってみんなで楽しんで、みたいな。これは３研の目指してるところというか、AM３研に流れている考え方みたいなものがあるんだけれど、そういうことが今回のSESSIONでそのまま実現できた感じですね。だから時間とか余裕があったら、飛び入り参加でプレイしたかったくらいですよ。そうすればお客さんともっと接点ができるしね。「じゃあここでディレクターの菅野が」って、もう大会に出てきている人のほうがうまいから、模範プレイとはいかないけれど（笑）、そういう形でやれればなと。実際ウチのメンバー、ほとんど行ってたんですけど、「やりてぇ～」とか「出てぇ～！」とかいってましたからね。

菅野　そうそう、「優勝してあのボードももらいたい！」とかいってましたよね（笑）。純粋に、開発してものを作ったと考えてないんですよ、うちのスタッフ。一緒に楽しみたいという感覚のヤツが多いんです。

小口　僕自身も今までにいろいろなゲームを見てきたんだけれど、それでもこのプロジェクトはかなり思い入れが強いし、印象に残ってる。

加藤　あとゲームに対する愛着ですよね。

小口　そう。みんな一体感あって、今回リーバイスさん提供があったんだけれど、チームのみんなが自分の作ったゲームのグッズほしがるのも珍しい（笑）。

──確かに、そういうことはあんまりないかもしれませんね。

小口　実際はみんな次の仕事にかかってるから、一応今の「トップスケーター」のチームとしては、AM３研の中では解散しているわけなんですよ。でも、みんな集まってきて、未だにTシャツとか着ていたりとか、そういうところがあるからね。

加藤　今見ても結構着てますよ。なんだかスポーツイベント的なノリですよね。みんなで汗流して、固い握手交わして、みたいな。

菅野　そうそう。あと、やっぱり自分達も楽しみたいし、楽しんでほしいし、今回はそこに「トップスケーター」というゲームがありましたけれど、でも別にそれは「トップスケーター」というきっかけを置いただけで、根本はみんなで楽しめるということが大切だと思うんですよ。だか

Levi's silve…
SKAT… SESS…
1st annual Board…
19…

ら1位と2位を決めるというのが大切というわけではなくて、みんなで楽しめることが重要なんです。それで、「今回は今までとちょっと違ったね」という返事をもらったんですけれど、今までイベントというと、イベントを主催しているところが格闘ゲームで培ったフォーマットに全部当て込むんですよ。そうすると、独特なヤな感じが漂うわけですよね。

小口 だから格闘ゲームのイベントも、そういう面ではやりようがあると思うんだよね。見てる人、それから順番待ってる人がもっと楽しめるようなやり方はきっとあると思う。

加藤 格闘の大会がイヤだといっていた時期ありましたよね。

小口 うん、すごくイヤだ。だから今回は3研だけで動いて、3研だけでイベントをやったくらいだから。

加藤 まあ、僕はその分すごく大変でしたけどね(笑)。でも今回ほど感動に撃ち震えたイベントはなかったですよ。

菅野 やってよかったよね。

──「トップスケーター」も一段落というところですが、今後のAM3研の方向性というか、目指すところみいなものは?

小口 ユーザーともう少し近いところにいきたいというのはあります。次に作っているゲームでは、その辺をかなり検討に入れてるんですけど、セガは業務用とサターン、両方をやってるじゃないですか。業務用に関してはロケーションも持ってる、ハードも持ってる。それで家庭用のゲーム機も持ってる。だから本来は業務用の開発がメインの我々もサターンもやろうと思えばどんどんできるわけで、業務用と家庭用をリンクしたソフトだって作れるわけですよ。今はまだ詳しいお話はできませんが、イロイロと面白いことを考えてますよ、ホントに。

──それは読者にとっても興味深い発言ですねぇ(笑)。では単純に「トップスケーター」の新しいのという考えは?

菅野 そういう意見はよく聞くんですよ。ただ単に違うフィールドで楽しみたい、新しいコースで楽しみたいという人もいるだろうし、全く違う形のものがほしいという人も多分いるんでしょうけれど、僕自身、「トップスケーター」は家庭用でも十分遊べるソフトだと思うんですよ。フィールドの中で自由に自分で空間的な遊びができるゲームなので、家庭用では家庭用の遊びができるゲームだと思うんですけれど、正直なところですね、さっき部長がいった新しいハードというか、今のハードだと表現的にキツいんですよね。そういう点も加味して、遊ぶためにはやっぱりそれなりの母体が必要かな、と。ですから、いずれにせよもう少し時間をおきたいというのが今の気持ちなんです。焦って出して変なモノにしたくないですしね。

──現状あるもので作るんだったら、もうちょっと待って作ったほうがいい、ということですか?

菅野 ええ。今すぐやってもやりたいことが表現できないまま終わってしまうんじゃないかという懸念は否めませんね。

小口 だから「トップスケーター」も単なる続編という考え方はせずに、例えばカッコイイ動きとかファッションとか音楽とか、技とかね、そういった部分に注目していくとまた違った面白さが生まれるかもしれない。そう考えると夢は膨らむと思うんですよ。まあ、それ以上は時間が経ったときに色褪せてしまうからいわないけれど、3研ではそういうことも考えてる、ということですよ。

──仮にそれが実現したらすごく面白そうですね。

小口 自分の中に自分のキャラを、いわゆる着せかえ人形じゃないけれど、そこにファッション性を入れながら、それを見せてやるようなね。僕とか菅野は立場的にもう少し先まで考えてますから。それは次のアレとか時期的なこととかもね。ですから、ちょっと簡単にまとめると、今回の大会は本当にやってよかったし、またこういうイベントはやっていきたいし、もちろんアーケードもそうだけど、AM3研自体はこれから家庭用も手掛けていきたいし、それにもイロイロと考えてることがあると。

──なるほど。で、菅野さん、近況は?

菅野 髪を切りました(笑)。う〜ん、あ、そうそう、ウチのメンバーがとうとう「トップスケーター」の筐体を買いたいっていってきました(笑)。実家に送るんだ! とかいって。自称天才プログラマーの藤間なんですけどね(笑)。

(1997・10・7 セガAM3研にて)

for SKATERS SESSION 1997

AM#3 PUBLICITY
SHUNSUKE KATOH

今回のイベント開催にあたり、交渉等すべてをこなした爽やか系プロモーション担当。実は先日結婚し、現在は新婚生活真っ只中!

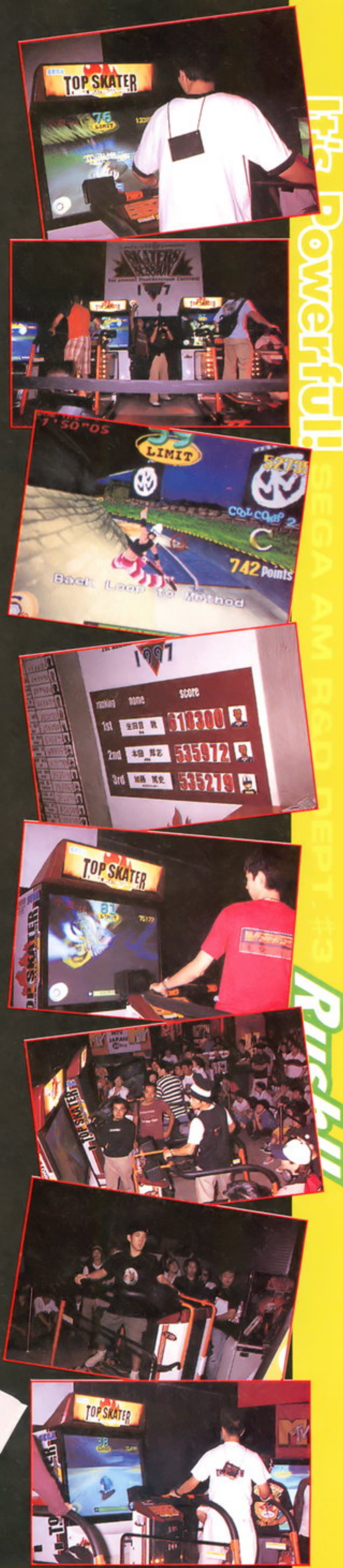
今後のAM3研はイロイロ考えてますよ、ホントに (小口)
新しい「トップスケーター」はもう少し待ってください (菅野)
大変だったけど、最高のイベントでしたね…… (加藤)

...Tab presents ...TERS ...SION ...lercross Carnival ...97

It's Powerful! SEGA AM R&D DEPT. #3 Rush!!

Present!

今回の大会に参加しないとGETできなかった「トップスケーター」特製Tシャツ(フロントにはシルバータブのロゴ入り)を5名様にプレゼント! ほしい人は下まで応募だ!
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-17
ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部
「トップスケーター Tシャツ」係まで。

※プレゼントの締め切りは11月7日(金)到着分まで。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

セガAM3研公認企画
電脳戦機バーチャロンXOVER(クロスオーバー)(仮) Vol.34

This Week is Written by J.K.

バーチャロンリアルモデルシリーズの魅力に迫る!!

セガ・エンタープライゼス TOY開発生産本部
中西大介
入社以来TOY開発部に所属。シリーズの担当である氏からその魅力を語ってもらった。

──セガさんのリアルモデルシリーズというと、「サクラ大戦」や「新世紀エヴァンゲリオン」などがありますが、「バーチャロン」でやろうという話は、どのような経緯からだったんですか？

中西■セガとして、リアルモデルの立ち上げ自体は、「エヴァンゲリオン」のほうが先だったんですけど、私達としては、「バーチャロン」というキャラクターにも、非常に魅力を感じていましたし、キャラクターもそれなりの認知度があると。それと、ゲームのほうをちょっとやってみてファンになった方達に、プラモやガレージキットのように組立のいらない、デキのいい立体のキャラクターグッズを安く提供できないかというところでスタートしたんですね。

──リアルモデルシリーズというのは、現在どれぐらいあるんですか？

中西■現在市場に出ているものは、15〜16種類あるんですが、企画段階のモノで、これからも25〜26種類ぐらい予定しています。これからもかなりの数が出る予定ですね。基本的には「サクラ大戦」のような、セガのキャラクターをメインに、いわゆるリアルにできているモデルやフィギュアを全般的にやっていければと思っています。

──「バーチャロン」では、現在テムジン、バイパーⅡ、ライデンの3体がリリースされていますが、コンセプトとか、ウリとかはどのへんに？

中西■大きさは手に持ったり、飾ったりするときに、ちょうどいい大きさを想定していまして、しかもプラモデルとかと違って、遊んでいても基本的にポロッと壊れるようなことがない頑丈さと、可動部分の自由度の高さをこの価格帯の中で実現することに苦労してます。例えば大股開きとか、カッコイイポーズができるようにボールジョイントが仕込まれていたり、いろいろ見えない部分で工夫してたりしますね。特に可動部分は、過去のシリーズに比べると、約倍に増えていますから、ユーザーの方々には、それなりに満足いただけるかなと思います。

──元がポリゴンのキャラクターを立体化するのは、一見簡単なのかなとも思いますが、そのへんはいかがでしたか？

中西■実際、3Dデータがあります

大人でも気軽に買える逸品！ 豪華ブリスターパッケージ！ これで1,980円（※ライデンは2,480円）

「このシリーズ以前に出していたエヴァンゲリオンシリーズのユーザーアンケートを見ていて、みなさんの求めているレベルが、かなり高いのはわかってましたからね。バーチャロンシリーズでは、細部の最低限の可動はもちろん、パッケージもただの四角い箱じゃ悲しいだろうなぁ……ということで、手に取ってちょうどいい大きさや、そのままパッケージを壁にピンで飾ってもカッコイイ透明なブリスターパッケージの採用、そして価格帯として1,980円という値段ははずせないなということで、これらすべてを死守するのにすごく苦労しました。この値段で、この外観ならば、大人の人でもお店で恥ずかしい思いをせずに、レジまで持っていけると思いますよ」と、担当の中西氏も自信のほどを見せるバーチャロンリアルモデルシリーズ。セガ製品ということで、オフィシャル色のイメージが強いが、モデリングの図面は、バーチャロンデザイナーのAM3研・尾崎弘一氏が手直しをし、パッケージデザインにはパブリシティデザイナーの有井伸孝氏が手掛けているということでファン必携のデキなのだ。これは買いだぞ！

REAL MODEL 05 MBV-04-G VR. TEMJIN CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON
REAL MODEL 06 RVR-06 VR. VIPERII CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON
REAL MODEL 08 HBV-05-E VR. RAIDEN CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

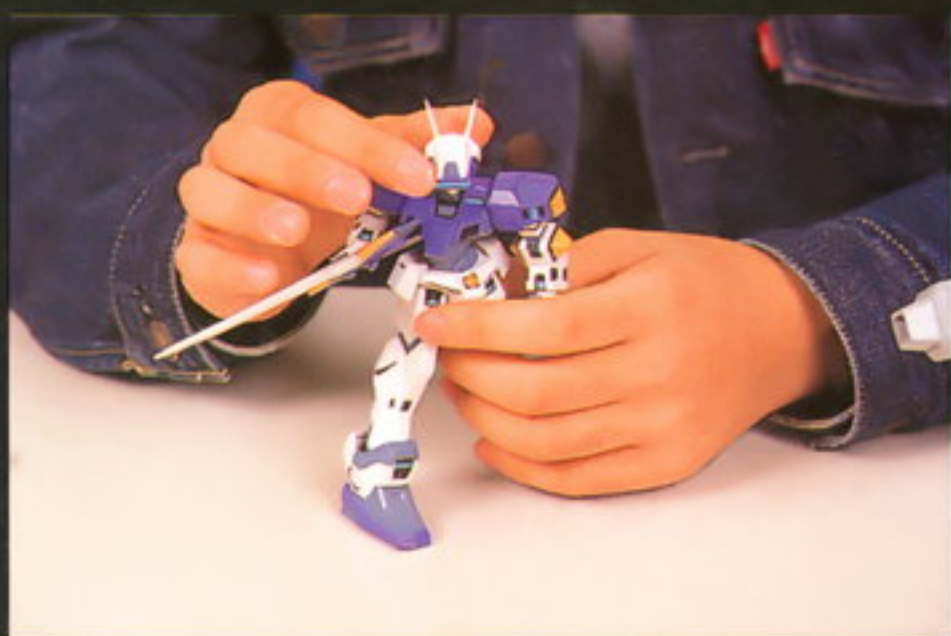
▶尾崎弘一氏　▶有井伸孝氏

バーチャロンのデザイナー尾崎氏は元プロモデラーの腕を今回のリアルモデルシリーズの設計段階で発揮。パブリシティデザイナーの有井氏はパッケージや付属トレーディングカードを手掛けているぞ。

モデル設計は尾崎弘一氏！ 有井伸孝氏のパッケージデザインも注目!!

バーチャロンデザイナー　パブリシティデザイナー

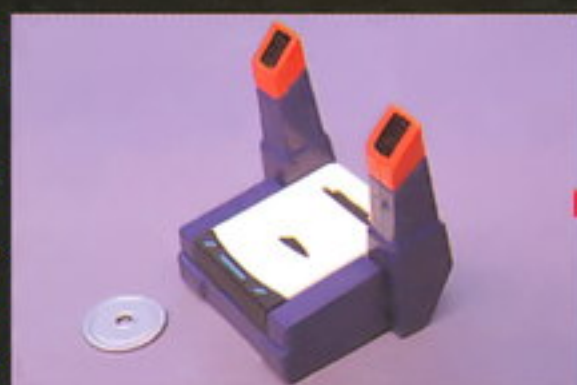
初心者にもうれしい塗装済み！　しかもこんなに動く!!

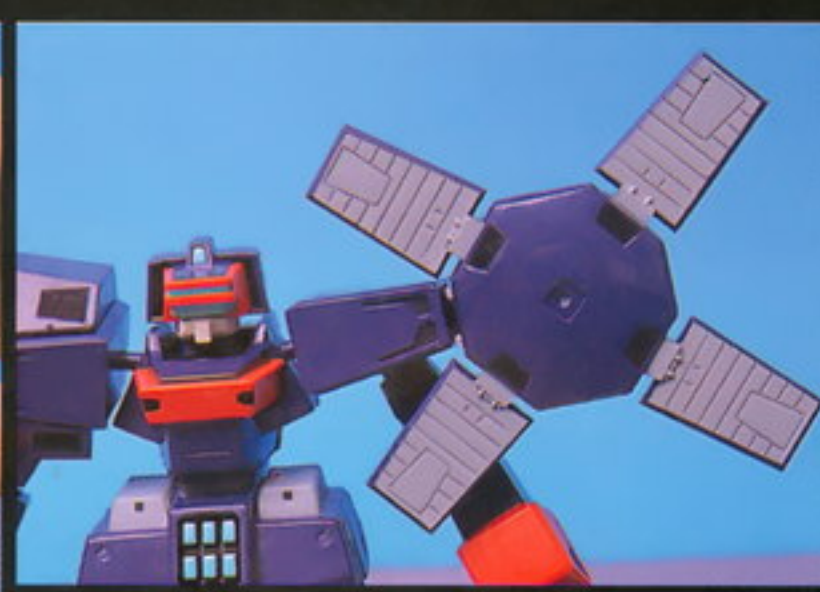
セガのリアルモデルシリーズは、ガレージキットやプラモデルとは違いすでに塗装され、完成品として組み上がっているため、子供や初心者、そして組み上げる時間のない大人の人にも最適のキットだ。しかも完成品モデルながら、可動部は非常に多く、初心者ならずとも、十分満足することができる。「可動部は凝ろうと思えば100カ所ぐらい可動させるなんてモノも作れなくはないんですが（笑）、ユーザーの買いやすい値段の中でギリギリのところまで動かすようにしました。足がちゃんと開くとか、首が動くとかいった"欲しい"部分はキチンと実現していますので、安心してください（中西）」。そのデキは、手に取って確かめてくれ！

首の部分は左右に動くだけじゃなく、上下にもちゃんと動いてくれる。他にも、足首、足の関節、足の付け根、腰、腕関節、首など、十分満足できる範囲で可動部が用意されているのがわかる。

から、当然そのまま立体化すればいいわけですが、こういう可動のモデルは、形だけじゃなく、当然おもちゃとして遊べないとダメですから、パッと見の第一印象でそのキャラクターの形を外さないで、ちゃんと関節のある部分は動かせるようにするというのが意外と大変でしたね。あと、おもちゃということを考えると、アンテナがポッキリ折れたりするようなことのないように、軟質な材質を使いつつ、あのポリゴン的なエッジを出すのにも苦労してます。
――現在発売中のバーチャロイドは、テムジン、バイパーⅡ、ライデンですが、この3機体を最初に選んだ理由というのは？
中西■基本的にはユーザーさんからのアンケートを元にセレクトさせてもらいました。ちなみに、ライデンは、大きさが他の2体に比べて大きいんですが、どれも同じ大きさのパッケージで収めるのも苦労しているんですよ。あれはよく入ったな（笑）と思います。
――今後の予定も気になるところですが、そのへんはいかがです？
中西■現在は、次のものとして、アファームドとフェイ-イェンを進行しているところでして、原型のほうを「バーチャロン」のメインデザイナーである尾崎さんに監修していただきながら、随時フィードバックしつつやってますので、かなり良いものに仕上がると思いますよ。
――ドルカス、バル-バス-バウ、ベルグドルといった残り3体のほうもちゃんと製品化されるのか気になるところですが……？
中西■そのへんは当然製品化したいと思っていますよ（笑）。あと、2Pカラーというのも、みなさんのご要望があればリリースしていきたいと思っています。
――AMショーで「バーチャロン」の続編「オラトリオ・タングラム」も発表されましたが、あちらの製品化の予定はいかがです？
中西■当然「次のも」という予定はありますよ。ただ、最初にスケッチのデザインを見せてもらったときは、ディテールの細かさにクラッときましたね（笑）。とにかくバーチャロイドというもの自体が、TVアニメのロボットのように、オモチャ化を前提に作っていない部分がありますから。そのへんは、いかに当社のトイの技術力をスキルアップさせてそこまで追いつくものを作れるかということになるでしょうね。それと、そこまでできても、値段の部分でどこまで安くできるかも課題ですね。
――「オラ・タン」では、飛行機に変形するサイファーとかいますし。そのへんもぜひ期待したいですね。それでは最後にPRなどをひとこと。
中西■とにかく我々としては、ユーザーの方の買いやすい値段を1,980円に死守するところから出発してまして、その値段の中で最大限提供できるだけのクオリティーのものを用意したつもりです。「バーチャロン」唯一のトレーディングカード（有井伸孝氏作）もついていますので、ぜひ手に取って、気に入ったら買ってほしいと思いますね。

こだわりと手軽さと…その両方を実現!!

「例えばVコンバーターがパカッと開くとか、自分の好きなポーズが取れるとか、ないとユーザーがガッカリするような部分は、極力なくしてあります（中西）」というように、細部へのこだわりも十分のバーチャロンリアルモデルシリーズ。こだわりだけでなく、このテのフィギュアに必要な手軽さも、ライデンレーザーの差し替え部分を見れば納得できるものとなっている。こだわりと手軽さを実現した逸品だぞ！

サターン（Vコンバーターユニット）もちゃんと開く！

すべてのバーチャロイド背面につくVコンバーターユニットはちゃんと開くぞ。

ライデンレーザーも手軽に交換できる！

肩パーツをサッとはずし、レーザー開口状態のパーツと差し替えるだけの手軽さ。

恒例！ プレゼント！

今回は誌面で紹介したテムジン、バイパーⅡ、ライデンの3体を各1体ずつプレゼント。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部・バーチャロンリアルモデルプレゼント係まで送ってね。締切は11月7日（金）当日消印有効だ。ドンドン送ろう！

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.73

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

ロングヒット稼働中の「バーチャストライカー2」の数々の秘話と戦略を開発スタッフの声でお届けした特別企画も今週で最後(?)。開発スタッフが全員集合ッ!!

CONTENTS

●Binちゃんのゴールだヨ！全員集合!!

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2 オフィシャル道場最終回？

Binちゃんのゴールだヨ！全員集合!!

総決算!! バーチャストライカー2 開発者全員集合!!

BINちゃんこと、三船敏氏が送る、今世紀最高のサッカーゲーム「バーチャストライカー2」。今回はゲームを作ったメンバーに集まってもらったぞ。この話を読めば、キミもストライカー2（通）だ？

「バーチャストライカー2」プロデューサー 三船 敏

今度の全国大会にもゲストで登場予定の三船氏。会場では対戦するチャンスがあるかもしれないぞ。

確実に前に進めましたよね

──リリースされて半年ほど経ちましたが、今振り返って、皆さんどんな感想をお持ちです？

11番■いろいろあるんですけど、どんな時でも絶対、完璧にできたっていうことはなくて、終わったら絶対また不満が出てくる。そんなことはもう常っていうか、完璧100%のものができることはないですから。ただ少なくとも「ストライカー1」と比べたら確実に前に進めたっていうのだけは感じますね。結局それがまた次につながりますから。そういう意味では良かったんじゃないかと思うんです。

──今回MODEL 3基板ということでグラフィック面でかなりパワーアップしていますよね。

9番■MODEL3の機能はかなり限界までは使ってるとは思います。でも、本当は芝生1本1本生えるぐらいやりたかった(笑)。でも、今の段階は、やっぱりあれが精一杯ですかね。

──モーションを作る際に苦労した部分はありますか？

109番■操作性の良さとモーションの綺麗さのバランスを取るのが、ちょっと難しかったですね。それと、プログラマーの要望を反映しつつ綺麗なモーションにするということも大変でした。ただこの作業自体はサッカーゲームに限らず、他のゲームでもやっていることなんですけどね。

──AM2研というと格闘ゲームのイメージが強いですよね。やっぱり格闘ゲームとサッカーゲームではモーション作りの苦労も違うんですか？

4番■そんなに変わりはないですよ。「ストライカー2」のモーションとかは、チームリーダーの性格だと思うんですけど、結構リアルなモーションを求めてるんですよ。僕は、オーバーなものより、リアルなものの

相手を悔しがらせるためだけにやるのも面白いですよ(笑)

「バーチャストライカー2」メインプログラマー
藤田健太郎

三船氏がプログラムに参加できなかった分、メインプログラマーとして活躍した藤田氏。

「選手の顔もときどきよく見てください!!」

選手交代のワンシーン。スタッフ入魂の後ろのスタジアムの作りにも目を向けてみよう。

F.Cセガを使っていろいろな選手にゴールさせてみよう。面白いゴールポーズが拝めるぞ。

一番力が入っていそうなF.Cセガの面々。やっぱり自分の分身ということで思い入れが違う？

F.Cセガのゴールパフォーマンスは必見です(笑)

ほうが作りやすかったですね。あと雑誌とかでモーションキャプチャーがスゴイっていう話をよく言ってますけど、キャプチャーしてからも大変なんだということも知ってほしいですね（笑）。

──サッカーということで、プログラムで苦労とかはありましたか？

５番■サッカーゲームだから特別に難しいというところはなかったですけど、グラフィックとかモーションなどを、それぞれ組み合わせるときの微調整が大変ではありました。

──隠しチームF.Cセガで一番見てほしいところってどこですか？

11番■やはりゴールパフォーマンスですね。めったに見れない物が隠れていますから頑張って見てください。

──F.Cセガを作る際には、やっぱり本人に確認を取ったりしたんですか？　顔のグラフィックとか動きとか。

２番■とってましたね(笑)。顔のグラフィックはちゃんと本人に聞いてるんです。ほとんどの人はOKなんですが、１人だけ注文が多くて苦労しました(笑)。それと動きはある選手を除いて、他のチームと同じですよ。

──それは109番の選手ですか？

１番■そうなんです。知らない間にあんな風に。しかも、本人にも内緒で（笑）。まあビーンとか裏技的な物は担当の人がこっそり入れたというのが多いですね。

──では、最後に皆さん何か一言ずつありましたらお願いします。

７番■「ストライカー２」はイマジネーションしだいでどんどん面白いプレイができるゲームですので、ぜひそのへんも楽しんでほしいですね。

９番■スタジアムのほうとかも一生懸命作ってありますんで、たまにチラッと見ていただければ嬉しいです。

８番■ワールドカップなどを見てサッカーがやりたくなったら、ゲームセンターに足を運んでプレイしてください。

２番■顔とか結構作ったんですけど、全然画面上では、ほとんどわからないんでたまにはリプレイでアップになった時にはちょっと見てほしいなと（笑）思います。

３番■ただ勝ち負けだけの勝負じゃなくて、相手を悔しがらせるためだけにやるのも面白いですよ（笑）。

──次回作、「ストライカー３」という話はあるのでしょうか。

三船■「３」ってつけるのは結構なことがないと辛いと思うんですよ。１から２でかなり進化してますが、特にデザインを変えるのは難しいんですよね。３を作るのは難しいけど、２のバージョンアップ版というのは作れると思いますけど。

──それでは三船さん、最後にまとめをお願いします。

三船■プレイすると、頭来ることもあると思うけれども、結局できちゃうことは作った私たちの責任なので、開発の方に文句を言うのはいいとしても、それを使うプレイヤーに対して、怒ったりしてほしくないですね。ですから意見や要望をドンドン作った側に出してほしいと思います。そうすれば次に生かすことができますから。けどやっぱり、楽しくやってほしいですよね、ゲームですから。

──次回作と大会の方を期待しております。本日はどうもありがとうございました。

109(トク)ちゃんソックリ

本人にそっくりの109番。その背番号にはあだ名も隠されていた！

F.Cセガのマスコットキャラビーン。愛嬌のあるその姿の中に燃える闘志を見せてくれる。

「3はすぐには難しいですね。2のバージョンアップだったら作れるとは思いますけど」

ファルコムクラシックスを先取りするマガジン

Monthly Falcom Magazine

月刊ファルコムマガジン

SOFT BANK

MAGAZINE FOR NIHON FALCOM FAN

1997 11/7 Vol.5

あの人に聞く
明貴美加さん
（メカニックデザイナー）
第5回

「ファルコムクラシックス」
イースタイムアタック
開催告知！

もしも「ファルコムクラシックス2」があったら
第2次中間発表!!

あの人に聞く 第5回 明貴美加さん

(メカニックデザイナー)

今回登場していただくお客様は、レッドカンパニーの明貴美加さん。サタマガ読者なら、もう説明がいらないほどの有名人だよね。実は明貴さん、自分の仕事にも影響を及ぼしているという程、自他共に認めるファルコム・ゲームの大ファンらしい。さっそく話を聞いてみた。

――明貴さんは、ファルコム・ゲームのフリークだそうですね？

明貴　「イース」からなんですけどね、かなりやってきたと思います。ただ僕の「イース」の入り方っていうのはちょっと変わっていて、最初にサントラを買ったんですよ、音楽編の。名前が「Ys」しか書いてなくて、でもその「イース」って、『ああいい響きだなー』と思いました。それで買って聞いてみたら、すっごい感動したんですよ。『え、今のパソコンってこういう音出るの』って感じで。それで、こんなにすごい音楽を奏でるゲームってどうなんだろうと思って、友達にパソコンを借りてプレイしたのが最初なんです。その「イース」やった半年ぐらい後に「イースⅡ」が出まして。今度は自分で買いましたね。予約して発売日に。

――友達から借りたパソコンで、どのくらいやり込みました？

明貴　やり込んだなんてもんじゃないですよ。PCエンジン版とかを含めたら10回ぐらいはやってるはずです。その頃僕は全然業界に近くなかったんです。でもエンディングを見て『絶対これ続編がある』と思ったんですよ。後に業界に入っていろいろな話を聞いたら、もともとⅠとⅡのストーリーで1本のだったのが、どうしてもディスクに収まりきれなくて、泣く泣く分けたらしいということを知りました。もっともⅡが出る保証はなかったっていうことも聞きましたが(笑)。

――先ほど音楽から入ったというお話がありましたが、明貴さんから見て、「イース」のいちばん優れている点はどの辺りになりますか？

明貴　やっぱりドラマ性でしょうね。ストーリーがしっかりしていて、それがゲームの上でちゃんと表されている。「イース」ってフィールド自体はとても狭いんですよ。何しろふもとの村と、タワーしかないんですから。それなのにマップとしては、質量ともに結構あるんですよ。

――行ったり来たりする感じですか。

明貴　それもありますが、謎解きも丁度良いぐらいの難しさなんですよ。

――前の作品が難しかったので、「イース」には、初めから易しめっていう方向性があったようですね。

明貴　そうですね。さらに「イース」の前に「ロマンシア」がありましたが、あれはほんと「どうしよう」と思うほどに、難しかったですから(笑)。

「『Ys』っていうのがとてもいい響きに感じられました」

「ファルコムさんに本気で入社したいと思ってたんですよ」

──今回「イース」の他に2タイトル入ってきますが、それらのゲームを実際におやりになったことは？
明貴　「ドラスレ」はないですね。「ザナドゥ」は一応やったんですけど、僕クリアできなくて。タコと戦ってて「これは勝てんわー」って(笑)。
──当時キーボードでしたから、よけい難しかったんじゃないですか。
明貴　それ言ったら「イース」も一緒なんですけど(笑)。でも「イース」にはもう、伝統の技で“半キャラずらし”ってのがありましたからね。
──他のファルコムの作品は、何かおやりになったことはありますか？
明貴　その後だと、当然流れで「ソーサリアン」。「ソーサリアン」は「戦国ソーサリアン」まではシナリオでやりました。一番最初のセットに入ってたシナリオが良かったですね。結構長い間遊びましたよ。その後は「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」ですね。僕は「英雄伝説」は多分日本でいちばん優れているRPGだと思ってる。ユーザーが面倒くさがることを全部自動化してくれた画期的なRPGですからね。
──することが少なくても、ストーリーやシステムさえしっかりしていればいいというわけですね。
明貴　そう。何度も何度もプレイしてると、例えば毒を食らった時にポーション使うっていうのは当たり前ですよね。でもそういう動作は結構面倒じゃないですか。「英雄伝説」はそれを全部自動化してるんですよ。毒を食らっているキャラクターがいると、ポーションを持っていれば自動的に回復してくれる。そのシステムがすごいなーと、今でも思いますね。
──明貴さん御自身、この頃は何をされていた時期に当たるんですか？
明貴　仕事はそうですね、ちょうど「ZZガンダム」が終わって、劇場版の「ダーティーペア」とか、サンライズのテレビシリーズの仕事やってた時じゃないですかね。作品的には、僕はやってないですけど、劇場版の「逆襲のシャア」っていうのが、ちょうどそのあたりじゃなかったかな。
──こういうゲームから触発されて、今やっている仕事の方に影響を及ぼしていることなどありますか？
明貴　そうですね。イースみたいのが作りたいってわけじゃなかったですけど、パソコンゲームの仕事をやりたくて、いろいろソフトハウスに持ち込みとかしたりしました。
──当時そういうサンライズさんの仕事をされてる時期にですか？
明貴　まあフリーでしたからね。
──持ち込んだのは、やはりメカニックやキャラクター設定を中心に？
明貴　いいえ、全部ですよ。企画から含めてね。有名どころはだいたい行ったんじゃないですか。今だから言いますけど、本気でファルコムさんに入りたいって思ったことだってあったんですよ(笑)。だから「イース」は結構ゲームを作りたいって最初に思うようになった作品なんです。
──今ゲーム業界に携わっている方でも、影響を受けている方って結構いらっしゃるみたいですね。
明貴　そうみたいですね。ファルコムさんのすごい所って、当時からそうだったんですけど、絶対に旧ハードのユーザーを切り捨てなかったんですよ。どんなにPC88に良い機能がついても、PC98がどんどん進化していっても、絶対に例えば「88SR以降」とかにして、古いユーザーを大事にしてくれました。長い間ずっと8色デジタル対応だったんですよ。「イース」のすごいところって、8色デジタルで16色アナログと同じ色表現を実現していて、あれはもう他のメーカーと比べて格段に違ってました。ちょっと大げさですけど、ファミコンでスーファミなみの画像を表現してたようなもんですからね。
──最後になりますが、「ファルコムクラシックス」発売を前にして、期待する部分っていうのは？
明貴　クラシックスでは、ぜひ音楽が昔と同じFM音源で鳴ってくれるとすごい嬉しいです。アレンジはアレンジで嬉しいんですけど、やっぱりあの音楽は好きなんですよ。特に「草原」という曲があるんですけど、あのフィールドで絶対かかる曲なんですけど、FM音源でプレイしたい。
──サターン版とオリジナル版があった時には、やっぱりオリジナル版の方をやりたいなって感じですか？
明貴　一応両方はやってみたいなと思います。どう違うのかっていうのも見てみたいですしね、うん。
──どうもありがとうございました。

プロフィール

1964年生まれ。埼玉県出身。高校在学中よりサンライズを中心に、アニメ制作に携わる。デビュー作品はスクウェア制作のゲーム「ブラスティー」(PC88シリーズ、他)のメカデザイン。その後「機動戦士ZZガンダム」「サイレントメビウス(劇場版)」等のメカデザインなどを担当する。レッドカンパニーに移籍後も「機動戦艦ナデシコ」「銀河お嬢様伝説ユナ」など、おなじみの作品で活躍中だ。

伝説のRPG3タイトルがサターンで甦る！

ドラゴンスレイヤー　'84.11発売

キーワードは「自由」
ドラゴンの首を取るという目的はあるけれどその道筋、楽しみ方はプレイヤーに完全にゆだねられている
モンスターと戦うことも、魔法でブロック崩しをするのも正しいこのゲームの楽しみ方　ストーリーだけがRPGの面白さではない

ザナドゥ　'85.10発売

パソコンゲームとしては驚異的といえる40万本のセールスを記録
正義に反する行為を取るとレベルが上がらなくなる、レベルによる物価の概念の導入など野心的な試みも多数あり、まさに金字塔と呼ぶにふさわしいソフト

イース　'87.6発売

息づかいの感じられるキャラクター、起伏に富んだストーリー、そして初めてゲームをする人でもエンディングまでたどり着けるバランス
しかしそんなことよりも、冒険しているという確かな実感　それが一番のイースの魅力である

もしも「ファルコムクラシックス2」があったら……

第2次中間結果発表

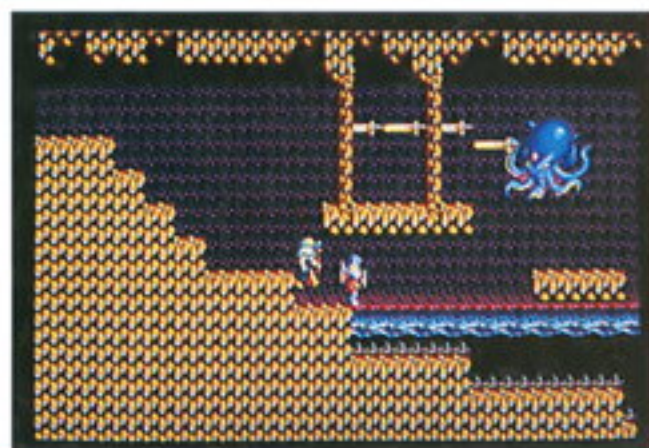
前回に引き続き、「もしもファルコムクラシック2があったら」の第2回中間結果の発表だ。キミの期待していたソフトは入っていただろうか。小幅な動きを見せたランキングをチェック！

1位 イースII

159票という大量得票に支えられ、ソーサリアンを抜き去りついに1位をゲット！ 残された期間でさらに票数を伸ばすことも考えられるが、果たしてどこまで増えるのだろうか。大いに気になる。

ついにトップを獲得したイースII。このままソフトの発売まで1位をキープできるか？

2位 ソーサリアン

前回から着実に得票数を伸ばし、現時点で141票と確実に2位をキープしている。このまま最終発表まで踏ん張れるかが勝負どころだ。後ろからはダイナソアがじりじりと迫ってきているぞ！

前回の結果から1ランクダウンしたものの、毎月安定した票を獲得している。

3位 ダイナソア

「白き魔女」はハドソンからリリースされるため、今回はノミネート対象から外した。そこで急浮上してきたのがダイナソア。なんと69票を獲得。しかし、ここから下は大混戦。最後にはどんでん返しがあるかも？

意外と思われたダイナソア。しかし、後ろには強敵がたくさん控えているぞ。

メーカーコメント

ダイナソアが上位に食い込んでいるのは、ちょっと意外でしたが、あとは順当という感じですね。もし「2」があればこれらの意見は反映させていきたいと思います。さてその「2」実現のためには、皆様のご協力が欠かせません。ぜひできるだけ多くの人にプレイしていただき、盛り上げていきたいですね。

日本ビクター
アミューズメント部
中村幸一郎さん

ライター本澤コメント（推薦作「太陽の神殿」）

太陽の神殿と同じくらい思い入れのある、ソーサリアンが2位に来たのが嬉しい。全シナリオを詰め込んだパーフェクト版を、熱烈に望む。あと、イースII。Iを出した以上、ぜひこちらも移植してほしいところだ。イースはIだけでは話が完結しないので、IIがないと不完全燃焼に終わってしまう。

微妙な位置にいる太陽の神殿。何とか移植実現を！

ライター宍戸コメント（推薦作「イースII」）

とりあえずソーサリアンを抜き去り1位をキープ！ これならば「2」が発売されれば、収録されること間違いなしでしょう。これでザナドゥシナリオ2とソーサリアンが入れば、「2」としては文句なしの作品になるでしょう。ということで、ビクターさんよろしくお願いします(笑)。

パソコンゲーム史の中で、今でも燦然と輝く1本だ。

引き続き募集！ 最終発表は12月だ！

お気に入りのソフトが集計結果に入っていなかったキミや、入って喜んでいるキミもまだ早い。集計は12月と、ソフト発売後まで行われるのだ！ 今からでも遅くはないので、ガンガンハガキを送ろう。ハガキの裏にタイトルまたはノミネートNo.を書いて、以下のあて先まで。キミの1票が「2」の行方を左右する!?

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24−1 5F「ファルマガ投票係」まで

タイトル	ノミネートNO.
アステカ	1
ザナドゥシナリオ2	2
ロマンシア（ドラスレJr）	3
太陽の神殿（アステカ2）	4
ソーサリアン	5
イースII	6
スタートレーダー	7
Wanderers From Ys	8
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	9
ダイナソア	10
ロードモナーク	11
ブランディッシュ	12
アドバンスドロードモナーク	13
ぽっぷるメイル	14
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	15
ブランディッシュ2	16
ブランディッシュ3	17
英雄伝説3 白き魔女	18

イースタイムアタック開催

パソコンでイースをプレイしていた人たちの間で一時期流行ったのが、このタイムアタック。各機種ごとに、いかに短時間でクリアできるかを競うもの。ちなみに、当時もっともメジャーだったNECのPC-8801mkII SRシリーズ(4MHz)で約4時間という記録が残っている。今回編集部が挑戦した結果、オリジナルモードでは約1時間59分という好タイムが記録された。ただし、この記録もかなり無駄な時間を含んでいるので、まだまだ短縮は可能なはずだ。昔の記憶を思い出して、今からじっくりと作戦を練っておくといいかも。

これは、担当者がテストプレイの結果出したタイム。無駄が多いので、短縮する余地があると思われるが……。

HELLO!! CAPCOM Vol.39

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

美しいアニメーションでゲームに負けない迫力のバトル、OAV 3巻を大紹介！ 今週は嬉しい♥♥ダブルプレゼントにも注目！

OVA「ヴァンパイアハンターVOL.3 闘争神降臨(PYRON)」本日発売！

デミトリの魔界侵攻で始まったOVA「ヴァンパイアハンター」。この3巻では宇宙より来た超生命体・パイロンの登場によって、最終局面へ動き始めるぞ。今まで謎に包まれていた、リンリン・レイレイを闘いに駆り立てる理由とは。人間やダークストーカーを滅ぼそうとする機械軍団、フォボスの秘密も明かされ、目が離せない内容だ。そして忘れてはいけないのが今回の目玉、人間と共存できる世界を信じて、けなげに闘うフェリシアと、共存することは夢物語だと言い切るガロンが繰り広げる、フォボスとの壮絶なバトルだ。ゲームにも引けをとらない、絵や動きのクオリティはまさに"ハンター"そのもの！

気になる4巻は3月に発売。すべての物語に決着が着くので楽しみにしよう。

カラー／44分／各税抜6,600円
LD●ドルビー・デジタル／CAV
VC●ドルビー・サラウンド

リンリン・レイレイ姉妹の壮絶な過去、禁呪とされている異形転身を使う理由を知ったアニタが、失っていたはずの涙を見せてくれる。

デミトリは宇宙より飛来する神、パイロンが自分を標的にしていると知り、計画していた魔界侵攻を延期。神の到来を待つ。

自分を助けてくれた街のみんなに恩返しをするため、フェリシアはガロンと協力してフォボスの軍団と死闘を繰り広げる。

大プッシュの部屋

大プッシュはただ今、新人さん募集中。常連さんに負けないハガキを待ってま～す。

福岡県／中野　貴仁
笑顔もいいけど、こういう表情もキャミィらしいのかな？　パワー溢れる尊大なベガがイイ味出してます。

大阪府／心の旅人
遠くを見つめるリュウ。顔の微妙な影が上手いですね。

愛知県／木奏　愛聖
目のつけどころがイイよね。ピュアの無邪気な表情が○。

東京都／小林　一人
超美人なサイロック。カラーの微妙なタッチがキレイ。

OAV vol.3 発売記念プレゼント！

モリガンピンバッチ

V・ハンターの人気の象徴（？）。モリガンのピンバッチを5名様に。

Vol.40 投稿者プレゼント

ポケットファイターシークレットファイル

最新のシークレットファイル。投稿者の中から3名様にプレゼント。

次号は第一回人気投票ランキング結果発表！

次号では送られてきたハガキと合わせて、総合ランキングを発表します。締切は10月28日必着。急げばまだ間に合う！　そしてトップでバイオハザードのグッズを大紹介。ファン必見のアイテムの数々が登場する。見逃せないぞ。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

久々の大阪取材は、船水&三並対談。
ついに完成した拡張4MRAMBカートリッジは
サターンの救世主となるのか？

カプコン大阪開発ビル取材10/7の巻

船水氏&三並氏、AMショー、4MRAMBを大いに語る!!

船水紀孝
開発本部副本部長兼第一制作部長

「ポケットファイター」おもしろいぞ!!

明日のサターンを支えるのは拡張4MRAMBカートリッジだっ！

三並達也
開発本部副本部長兼第三制作部長

アーケード新作、ショーの反響はまずまず

編集部：まず先月行われたAMショーで一般の方の反応はいかがでしたか？
船水：一番人気は「私立ジャスティス学園」。ナムコさんの鉄拳、SNKさんの64侍魂の開発の方など、他のメーカーの方に誉めていただけて嬉しかったなぁ。2番目は「ポケットファイター」。SDの可愛いキャラだから、ちゃんとした格闘ゲームだとは思わない人が多かったみたい。あと「ストリートファイターⅢ2ndインパクトジャイアントアタック」は、日を追うごとに人気が上がったんですよ。特に毎日通っていた人が「やってみたら良かった」って。「最初から思ってくれよ」って思ったんだけど（笑）。他は……。
三並：「プリカ」ですか。
船水：あんなもんじゃないですかね（笑）。映像だけ流した「スターグラディエイター2」と「ストリートファイターⅢ3rd」は、3rdはいい反応をいただけたんじゃないかな。実際出すのは来年のAMショーくらいになると思うけど。
三並：丸々1年後ですね。
船水：アッという間ですよ。スタグラ2は来年のAOUショーに出せるといいな。僕はとても自信を持っているんだけど、前作パッとしなかったスタグラの続編ということで、社内でも「ちょっと……」と思う人が多いんですよ。読者の方の期待の大きさを教えてあげたいです。

ポケットファイター移植の可能性高し？

編集部：各タイトルの移植の可能性を含め、もう少し詳しく聞きたいんですが。
船水：「ポケットファイター」のサターン移植は"可能性がとっても高い"、ということにしておきましょう（笑）。
編集部：どんどんマニア向けになっていく格闘ゲームの中で、あえてポケットファイターのようなものを出した意図は？
船水：昔からSDキャラの格闘ゲームを作りたかったんだけど、会社的にも市場的にもそういうものが許される土壌がなかったと。で、「スーパーパズルファイター」を作って、ここに来て「やりましょ」ということで、悪ノリしました（笑）。
編集部：ライトユーザーでも楽しめる、という意図は成功しましたか？
船水："ライトユーザー"というより、「もう格闘ゲームはいいや」という人にはとても合っているのでは？ まるっきりの初心者を取り込むのは難しいと思うし。そうそう、フラッシュコンボが好評です。最初僕は気づかなかったんだけどね。「PPPK」とか、どこまでコスプレしたかでフラッシュコンボのつながりがすぐわかるから遊びやすいと。そういう評価を得たということでは成功しましたね。
編集部：キャラクターの選択の理由は？
船水：企画担当の独断と偏見（笑）。コスプレさせやすいかどうかが一番の理由で、女の子が多いのもそれが大きい。ザンギエフは、いなきゃダメでしょうという感じで（笑）。
編集部：ストⅢ2ndインパクトの、前作との違いはどのへんですか？
船水：ギクッ（笑）。よくわかんない……うそうそ。ライトな方にも操作しやすくなりました。先日ある雑誌社さんのインタビューの際に出た意見なんですが「ご

シェーキー秋友のアメコミ講座

VOL.4 アーマースパイダーマン、USエージェント、メフィスト

皆さん、アーケードで稼働中の「MSH VS.ストリートファイター」の隠しキャラは、もう使ってくれました？ ストリートファイター系の連中は割とわかりやすいネタですけど、マーヴルキャラに対しては「誰、コレ？」「ただの色替え？」なんて声も聞こえてくるんで、遅まきながら解説しましょう。ええ、まず**アーマー・スパイダーマン**というのは、お馴染みのスパイディ（ピーター・パーカー）と、100パーセント同一人物です。同一人物だから、もとのスパイダーマンとはタッグが組めないんですね、当然。原作コミックでは、彼が犯罪者チーム「ニュー・エンフォーサーズ」と戦うとき、多勢に無勢のハンデを克服するために、自分で開発した特殊合金のヨロイを着たんです。このバージョンのコスチュームは、2、3年前にアメリカでフィギュア化されたんで、知ってる人もいるかもしれません。

次に、**USエージェント**（本名：ジョン・ウォーカー）は、一時キャプテン・アメリカだったこともある男。本物のキャプテン・アメリカ（スティーブ・ロジャーズ）が、敵の策略に落ちて称号を奪われたとき、コイツが後がまにおさまりました（余談ですが、「キャプテン・アメリカ」というのは個人が勝手に名乗ってるわけじゃなくて、アメリカ政府から贈られた肩書きなんですよ）。スティーブは公平で善良な人ですけど、エージェントは少しばかり×が×ってまして、犯人が人質とって立てこもったら、人質もろとも皆殺しにしようとするような、ヤバい奴です。それから**メフィスト**は、たぶん皆さんご存じでしょう。ブラックハートの父親の悪魔王で、『マーヴル・スーパーヒーローズ』最終面の背景や、ブラックハートのエンディングにも出てました。どちらのバージョンとも姿が違いますが、彼は魔物ですから決まった外見というものがなくて、どんどん変身するんですね。一応、ブラックハート初登場の前後で使っていた、やせたトカゲみたいな姿を参考にしています。えっ、ゲームじゃトカゲみたいにゃ見えないって？ いやあ、そこはそれ、魔物だからってことで、勘弁してくださいな（拝）。

※メフィストは、日本語版「ゴーストライダー」第3巻と、「マーヴルクロス」1～6巻に出演しています。どっちも、今回のゲーム中の姿とは似ても似つかないけど、同一人物。

今までラッキーで勝ってきたのかい？
世の中そんなにうまくは行かないのさ！

コミックじゃ銀ピカで角張っていたアーマー・スパイダーマン。

だまれ、このコミが！
俺をニセモノと呼ぶな！

危険人物、USエージェント。

私は悪魔。
名はメフィストだ

今回の参考になったメフィストの姿。彼は、太ったトカゲの姿や人間に似た姿の方が有名だけど。

飯を作ってほしかったのに、ストⅢは味のないチャーハンでまずい。それにカレーをかけたのがⅢ2nd～」だと。つまり、ストⅢはご飯というカレーにもチャーハンにも出来るものにしてほしかった。初代ストⅡやVFはご飯です。なのに、ストⅢは中途半端な味付けをされてしまって、2nd～はカレーライスの味付けをされてしまったということらしい。僕は僕なりに、感触は良かったんだけど。
編集部：ストⅢの世界観などは固まってきたんでしょうか？
船水：今ちょうど方向性を決めようとしているところです。例えば、さっき述べたカレーライスっていうのはZEROシリーズだと思う、卵やチーズを載せたり妙な味付けをしてる。でも、ここへきて今からストⅢをご飯にするのは無理なんで、すげえおいしいカレーライスを作ろうか、とか。わかります？
編集部：ジャスティス学園はちょっとカプコンさんらしくない雰囲気ですね。
船水：いろんな人に「よくこんなバカらしいゲームを作りましたね」って言われました。そこがいいとも言われるけど。もともとこういうゲームを作るメーカーなんですけど。今は「渋い」「カッコイイ」とか「格闘ゲームのカプコン」って言われるけど。
編集部：発想はどこから？
船水：スタッフが学園モノをやりたかったんですよ。まずそれがあって、対戦ゲームという形になったというわけ。これはPS移植が決定しているけど、ハードのカラー的にはちょっと合わないかも……。
編集部：このテイストを生かしたゲームをサターンに、ということは？
船水：やってみたいなぁ。要望があるなら考えます。3Dのゲームがサターンに全然移植されないということになるのはイヤだし。

船水氏の取材の友"キリマンジャロコーヒー"は健在。

カプコンの方々は読者の皆さんのハガキをとても真剣に読んでくれる。張り切って出そう！

カプコン、サターンタイトルは切れ目なし

編集部：サターンの話題ということで、まず読者の方からのハガキに答えていただけますか？
船水：「マーヴルキャラだけの格闘ゲームを作ってください」。ありゃありゃありゃありゃ（笑）。これはもうないでしょうね。
三並：「ストコレのZERO2'のボイスをキレイにしてほしい」。アーケード版のZERO2よりキレイだと思うんですけどね。
編集部：ZERO2'の話題が出たところで、隠しキャラのキャミィについてお願いします。
船水：本来別のタイトル用に作っていたのに、誰かさんが「ストコレに大きなウリが欲しい」ということで持っていっちゃったんですよ（笑）。しかもプログラムごと。
三並：最初は案だけだったんですよ。
船水：キャラはあったけど、プログラムがなかったのね。それを1週間で作ってくれって……。お礼はないのかな、G-SHOCKとか（笑）。
三並：じゃあこれで……（オジーのG-SHOCKを取ろうとする）。
船水：それ、お前のちゃうやんか（笑）。で、話を戻すと、「X-MEN VS.～」のキャミィと比べてみてほしいです。ちゃんと打ち直しているんで。要は両方買ってということですね（笑）。
編集部：ストコレは好調な売れ行きですが、思ったほど……。
船水：昔なら30万本いってもおかしくなかったでしょうねぇ。
三並：タイミングが遅かったということは確かにありますが。
船水：ストコレに限らず、サターン全体にちょっと元気がない。ウチはどんどん出しますよ。拡張4MRAMBカートリッジも出来たし。ウチはマルチプラットホームということで、どのハードでも同じくらいのレベルで出してきたから、「PS版を待とう」という人を増やしてしまったかもしれない。でも、もうそんなことは出来ないでしょう。タイトルは同じでも、まったくの別物だから。
三並：他はなにも買わなくてもいいから、カプコンのアーケード移植モノだけはサターンで買ってください（笑）。
編集部：カプコンさんは切れ目なくサターンタイトルを出すと？
三並：出したいですね。開発ラインは切れ目がないんです。まあ、うまくいかない場合もありますが……。来年夏くらいまでビッチリにしたいですね。
船水：ストⅢ移植はサターンの頑張り次第だと思いますよ。
編集部：サターンでは相変わらずジャンルの充実が必要だと思うのですが、格闘ゲーム以外の予定は？
三並：昔のゲームのコレクションもいいかなと思いますね。カードゲームとか流行っているけど、どうですかね。
船水：そういうゲームもどんどん出ないと駄目なんだろうなぁ。とりあえずはサターンの稼働率を上げないと。要はゲーム離れが大きいと思うんですけどね。FCやSFCって「遊ぶおもちゃ」だったからすごく遊んだでしょ。なのに、PSやサターンは「TVゲームをする機械」というイメージが大きくて。サターンは濃い方へ濃い方へ、PSはその逆へその逆へ……。どちらもツライものがありますねぇ。
三並：まあ消極的にならずに、ウチはタイトルを揃えていきますよ。

サタマガ編集部内でも移植希望の声高し。しかし移植の決定している姉妹誌ザ・プレではあまり話題に出ない。くそー！

これが拡張4MRAMBカートリッジやっ！

MiniMini 企画 オジーの愛車名前募集!!

自転車部のオジーは最近は通勤も自転車とか。大阪の読者の方は通勤途中の彼を見掛けても、危ないので声はかけないように。そんなわけで彼の愛車にはまだ名前がないということなので、イカス名前をつけてあげよう。当選者にはオジーから素敵な（たぶん）プレゼントが送られるぞ！

応募先は「ハロカプ　チャリンコチャリチャリ係」まで。つけた由来もあるとなおヨシ。

サターンオリジナルRPG企画終了!!

NEXT!! 拡張4MRAMBカートリッジ用ラベルシールデザイン募集!!

近日登場の4MRAMBカートリッジ。これに自分だけのオリジナルシールをつける人もいるんじゃないかな？それをぜひサタマガとカプコンにも見せてほしい！　市販されている裏がシールになっている用紙を使って、いつものイラスト募集のような感覚で応募してくれ！あて先は「ハロカプ 4M RAMBシール係」

8cm
5cm

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

恐怖の源

第36回

作品36
「古伝降霊術 百物語
～ほんとにあった怖い話～」
ハドソン
1997.8.8.
5,800円/ETC

死体も恐れぬフセ博士が、「怖さ」の正体に挑む。

ぼくは「百物語」をやりながら、大学生の頃を思い出していた。ぼくの大学は上野公園のなかにあり、研究室のある校舎は、その昔、墓場だった敷地に建っていた。その建物の地階には写真センターという部屋があり、その暗室で写真の現像の実習をしていた。

この「暗室」が話題の的だった。なにせ、墓場だった敷地の地下室である。つまり、そこはまさに墓室そのものだった場所だ。しかも「暗室」である。そこでは真っ暗な闇のなかで、赤いランプをつけて作業することになる。

ぼくはほとんど気にしなかったが、この研究室に勤務する講師の先生が「騒ぎ」のもとだった。この先生、暗室に「何か出る」というのだ。暗いなかで写真を現像する。作業を終えて明かりをつける。その時、気がつくと、机の上に置いてあった物の位置が変わっていたりするというのだ。部屋には誰もいない。さらに、薄暗い中で、何かが動いている気配もある、という。

『百物語』は絵画や小説など、さまざまな方法で伝えられてきた。

ある日、ぼくたちは呼ばれて「現場」を見ることになった。その講師の先生を囲んで数人で暗室に入った。しかし、何も起こらない……。

翌年、その先生は四国の大学に転勤になった。それ以後、写真センターでは「暗室」の話題は消えた。ところが風の噂で、その先生が今度は四国の大学で「何か出る」と騒いでいる、ということが耳に入った。ぼくたちは笑った。その超常現象は、写真センターが「元お墓」だったからではなく、その先生のいるところに現れるのだ。不思議な世界は、ぼくたちの「外」にではなく、人間の「中」にある。外には、そんなものはないのだ。

とはいえ、この「百物語」をやっていて、クールに、恐怖など感じなかったかといえば、正直そうではなかった。コントローラーを手にテレビ画面を見る。そのとき、部屋の窓が風に揺れる。ドキッとしたものだ。

ゲームの怖い話を信じるわけではないが、その雰囲気に飲み込まれていたのは事実だ。そのとき感性は、日常のクールさを失ってしまう。どうして怖いのだろう。ぼくは百の物語の1つひとつを「体験」しながら考えた。冷静にかえりみると、じつはどの話にも共通した構造があるのに気づく。目で見えないはずのものが見える、あるいは耳で聞こえないはずのものが聞こえる、さらには触覚で感じられないものを感じる、そういう「知覚のズレ」のようなものが、話の「小道具」として使われているのだ。

たとえば、陸橋をたたくカーンという音が夜の闇に響く。足音が聞こえる。それが恐怖を誘う、という話がある。たしかに怖い。しかし冷静に考えてみれば、陸橋をたたく音であり、足音だ。そのどこが怖いというのだ。足音など、どこででも聞こえるではないか。怖いのは足音そのものではなくて、その主が「見えない」ことだ。

ためしに、こんな光景を想像してほしい。自分の背後でガラスのコップが砕けた音がする。しかし振り返ると何もない。そんな体験をしたら怖いだろう。聴覚体験でなくてもいい。目の前でガラスのコップが砕ける光景が見える。しかし何の音もしない。これも怖い。触覚でもそうだ。何も見えないのに、突然ガラスの破片の感触が感じられたら怖いだろう。

つまり「怖い感覚」というのは、視聴覚・触覚などの五感で感じている世界で、そのうちの1つの感覚が欠落した状態のときに起こる。自分の五感が狂う、その瞬間「怖い」と感じる、ということだ。

とすれば、恐怖は「脳」が生み出すもの、と考えられないだろうか。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。1960年生まれ。28歳で博士となる。「生命と死」をテーマに世界の大自然をフィールドワークする博士。この秋は東北地方を取材。下北半島の恐山にも足を運ぶのだろうか。著書に『生命の記憶』(PHP研究所)など。

週刊布施アカデミア

10月から「電脳・布施アカデミア」がリニューアルしました。「会員」には、博士から直接メールで原稿が届く新システムもスタート。インターネットの機能を活用して、これからも仮想研究所の可能性は広がっていきます。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia。ネットサーフィンの際は、ぜひお立ち寄りください。

　イラスト／八重樫彩蔵

今週の箱崎の母的占い

10/24(金)〜10/30(木)

箱崎の母
占いの道に入って二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週のラッキーさんは「マイベストフレンド」の池上麗朱さん。お誕生日は10月24日のさそり座。運命の出会いのような人が突然現れ、あなたの心を掴んでしまいます。すでにお付き合いしている人がいなければいいのですが……。恋は理屈や常識では考えられない魔術のようなもの。せめて泥沼にならないよう気をつけて。

金運	できるものなら貯金して。
健康運	神経的な疲れが出ています。
仕事・勉強運	思いきった判断が吉。
愛情運	浮気の誘いがあるかも。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子 運勢が停滞しています。何においても、中途半端な答えしか出せなくなっているようなら要注意。運気が下がってきている前兆です。

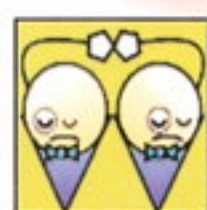
女の子 予算ばかり気にしていては良いものはできません。出すべきところではケチらない。他に、倹約すべきところはいくらでもあるはずです。

恋愛関係以外では、すべてが順調に進んでいく時期と言えそう。なぜ恋がうまくいかないのか？ それはあなたの性格に少し問題があるようです。その原因を早くつきとめてください。
幸運の鍵はインディゴ、手帳、カウントされていくもの。夜、どこかに行くのならできるだけ明るい道を歩くようにしてみましょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子 いろいろなところから出入りする情報が食い違わないようにしましょう。気がついた頃には修正がきかなくなっている可能性が……。

女の子 リーダーとなって話を進めるよりも一歩引いた立場でいたほうがいいのでは？ 特に同僚にはいい相談相手でいるようにしましょう。

常に多くの人と接していなければならず、心が休まるときがないようです。心の不安定が態度に出ないよう、気をつけてください。そんなあなたを優しく労ってくれる人がいるはず。
幸運の鍵はサーモンピンク、辞書・辞典、アロマテラピー。いつでも身体を伸ばせる場所を作っておくといつも楽な気持ちになれますよ。

ふたご座 5/22→6/21

男の子 病気には細心の注意を払いましょう。これは自分のことだけでなく、あなたの周りにいるすべての人が対象。一言掛け合う優しさを。

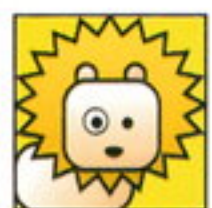
女の子 味方を大切にすることであなたの周りに強固な壁を作り出すことができます。快適に作業することができる空間を維持しましょう。

とある事件が発生。それをきっかけにいろいろな予定が総崩れしてしまう予感。運気が急激に下がって、その勢いにあなたがついていけません。これから逃れられる可能性は半々かな。
幸運の鍵は赤、外の空気、内側に秘められたモノ。正直今の状況では、すべてを手に入れることはとっても難しいみたいですね。

かに座 6/22→7/22

男の子 とりあえず、今は安全地帯。これから大きなイベントが待っている人は準備期間と考えて。予定のない人は休みをエンジョイしましょう。

女の子 あなたらしくない行動をとってしまうことが。それは嫉妬からくる行動のよう。自分が、今何が大切なのかはっきりわかるはずです。

週後半に楽しい出来事がありそうな気配。だた前半は、体力がイエローという感じ。ついでに、財布の中もイエローという感じですね。週末に備えて休養しておいたほうがよさそうです。
幸運の鍵はペール系、お饅頭、自分の席から窓の外を見ること。お昼休みを利用して、本屋や図書室などで本を読んでみるのがいいかも。

しし座 7/23→8/22

男の子 どうしようもなくなったときはいろんな人に意見を求めてみましょう。その中で一番いいと思う意見を、参考にして思案をし直して。

女の子 ここにきてワガママが周囲の限度を越えてしまいます。冷静さが足りないようですね。頭を冷やす時間を持ってみるのがいいでしょう。

怒るにも笑うにも、今週は体力がかなり重要な要素となりそう。その他は、だいたいいい運勢。ただ疲れから思わぬ病気を引き起こしてしまいそうなので、翌日に疲れを残さぬ努力を。
幸運の鍵は貝紫、ホットドック、歴史に関係するもの。何にでも一生懸命なのはいいことですが……。無理はしないように！

おとめ座 8/23→9/23

男の子 女性問題には気をつけて。あなたに関係ないことでも、男性として括られてしまい、嫌な思いをしなくてはならなくなってしまいます。

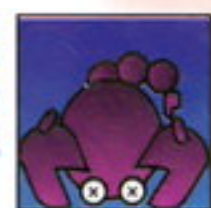
女の子 出かけるときはご用心。家の鍵、ガスの元栓や電気のつけっぱなし、水の流しっぱなしなど火事や泥棒の餌食にならないように気をつけて！

仕事中に自分の感情をごちゃ混ぜにしてないように。助けてあげたいと思うのはわかるのですが、あなたの立場まで危うくしてしまいますよ。お金に関することは特に危険です。注意！
幸運の鍵はブルー系、紙袋、2通りの使い方ができる道具。運命のリングは一定方向に回っているとは限りません。いろいろ試してみては？

てんびん座 9/24→10/23

男の子 身体に激痛が走るという暗示が出ています。特に下半身が危険信号。ぎっくり腰や骨折など長期療養が必要になるようなことも……。

女の子 嬉しいことに泥沼からやっと解放されます。これを教訓にして、同じ間違いを起こさないように。これから少しずつ上り調子ですから。

思ったようには自分の気持ちを伝えることができずに、気分が滅入ってしまいそう。相手によって話の仕方を変えてみてはどうでしょうか。何かが変わってくるかもしれませんよ。
幸運の鍵は若草色、身体を固定するもの、丸いもの。上からの圧力にも負けずに、自分のポリシーをしっかり貫いて。きっといいことが。

さそり座 10/24→11/22

男の子 つまらないことでケンカをして、閉じこもってしまいそう。何でも他人のせいにしないこと。これはあなたにはかなり辛いことかな？

女の子 日本語って、とてもあやふやな表現が多いですよね。無意識のうちにいろんな意味に取れてしまう言いまわしをしているようですね。

決心が鈍ってきます。選択肢が多いのがいけないのか、最後になって、くじを引く手が出ません。その結果は引いてきたもの次第というところ。これぱっかりは誰にもわかりません。
幸運の鍵は無色（そのものの色）、果物、空をイメージできるようなもの。誰かに相談すると、余計に混乱してしまいそうです。

いて座 11/23→12/21

男の子 見返してやるチャンス到来。強力な協力者を得て実に楽しそう。ただそれが女性の場合、周りに誤解されるような態度はとらないで。

女の子 今まで恋人がいなかった人はこの秋、最大の恋のチャンスが巡ってきます。告白できなかった人も思い切って打ち明けてみては!?

良いことは突然に、悪いことは予想済みでやってくる、かなり自分の都合のいいように回る時期。なのに、悪いことに自ら突っ込んでいくところがあります。どうして避けられないの？
幸運の鍵は山吹色、つやつやしたコート、炎。恋愛運は上々と言ったところ。ゆったりとしたところに遊びに行ってはいかがでしょうか？

やぎ座 12/22→1/20

男の子 少し辛いかもしれませんが、あなたには頑張ってほしい時期。一歩出遅れた形になるかもしれませんが、とりあえずやってみてください。

女の子 アンニュイな気分のところに優しく声をかけてくる人が。ついフラフラといきそうですが、浮気なんてことはくれぐれもしないようにね。

ラッキーなことがあったら、その分周りにいいことをしてあげましょう。それが再びよい運を運んできてくれるきっかけになりますから。出先の衝動買いはあとできっと後悔します。
幸運の鍵は濃い茶系、飲物、小さくても目立つワンポイント。さりげなく自分をアピールできるものを持ってみるのがいいのでは!?

みずがめ座 1/21→2/18

男の子 考え方1つであなたが受ける衝撃の度合いが変わってくるようです。それなら少しでもいいほうに考えましょう。ゼッタイお得ですよ。

女の子 十分な息抜きが必要な時期。前の出来事が頭に残っていると新しいことがなかなかはかどらないから。これはどんなときにも応用して。

難しいことを避けて通ろうとしても、あとから問題がついてきそうですね。そのうえ、やってもやっても終わりが見えなくて、カリカリ。最初から丁寧に見ていけば、必ず解決できます。
幸運の鍵はタータンチェック、フトン、高いところ。小さくてたくさんあるものを数えるように問題を解いていってみてはどうでしょう。

うお座 2/19→3/20

男の子 横からの思わぬ力に、よろけてしまいそう。どんな出来事でも柔軟に対処すれば、それほど影響は出ませんよ。それを心がけてみて！

女の子 温かい日差しにレースのカーテンが風になびいて気持ちのよい昼下がり。そんな感じがするあなたの運気は、ただいま上昇中です。

まずは、自分の身の回りの整理をしてみましょう。必要になりそうな物は作業を始める前に、ある程度揃えておくべき。できることなら、少しお財布の中身にも余裕を持たせておくのが吉。
幸運の鍵は白、カレンダー、いつも一定量が計れるもの。机の中にガラス製品を入れておくと精神が妙に安定してきますよ。やってみては!?

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

裏技の極 一段 サターンソフト2本
裏技の極 二段 サターンソフト1本
裏技の極 三段 図書券3,000円分
裏技の極 四段 図書券2,000円分

早くも4回目を迎える裏技の極。応援はがき待ってるぜ！

はみ出し情報

裏技の極では、読者のみんなからの裏技を随時募集している。もちろん、古いソフトでもかまわないんだぜ。読者のみんなも古いソフトを引っ張りだして、あたらしい裏技発見に着手して欲しい。くれぐれも一度掲載した裏技を送ってこないように。

二段 ジーベクター クレジットが増える

東京都/達川 進

オッス！　やろーども、元気にしてるか？　というわけで今週の1発目は、発売して間もない「ジーベクター」からお届けする。このゲームではコンティニューのクレジットの回数が3回に制限されている。そこで、クレジット数を9回に増やせる裏技を活用しよう！

コマンド
タイトル画面で「PRESS START BUTTON」の表示中に上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、Cと押す

コマンドを入力した後、効果音が聞こえたら成功した証拠だぜ！

この技を使えば、難しいこの3Dシューティングゲームも、普段より先のステージに進めるはず。

三段 デザエモン2（DEZA2） サンプルゲームの無敵モード発見！

編集部提供

この「デザエモン2」には、いくつかのサンプルゲームが収録されている。そのゲームに無敵モードが発見されたぜ。これさえあれば、ゆっくりサンプルゲームを鑑賞できるだろう。ぜひ参考にしろ。

コマンド
各ゲームのタイトル画面のオプションでLを押しながらRを押し、さらにX、Y、Zを押しながらLボタンを押す

タイトル画面に「MUTEKI MODE」と表示されれば成功だ。これで観察すればばっちりだよな。

敵に当たっても心配御無用の無敵モードでプレイできる。

一段 メックウォリア2 かくしコマンド多数発見

編集部提供

オラオラ！　メックと呼ばれるロボットが活躍するゲーム「メックウォリア2」。途中で詰まっているヤツも大勢いるだろ!?　そこで数々のお得なコマンドを教えよう。各コマンドを利用して、ぜひミッションクリアを目指せよな。

仕様増加パスワード。これでメックの仕様を変えて敵に挑め！

パスワード
EXTRA VARIANTS
T#XO/AX<<<

パスワード
OVERWEIGHT MECHS ALLOWED
#OXO/A>>O/

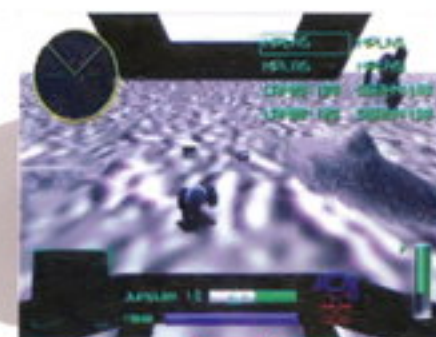
重要制限解除のパスワード。これによって重さの制限がなくなるぜ。

弾薬制限がなくなるパスワード。

パスワード
UNLIMITED AMMO
TOXO/AX>TU

熱管理を無視することのできるパスワード。

パスワード
NO HEAT TRACKING
#XXO/A4>Y+

ジャンプジェットの使用回数が無限になる。

パスワード
UNLIMITED JUMPJUICE
TXXO/AZ>+X

どのメックでも、ジャンプジェットを装備できる。

パスワード
JUMPJET ON ALL MECHS
#YXO/A>YOL

通常では操作するスロットルを固定する。

パスワード
CRUISE THROTTELE
#AXO/A4YYA

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「サガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

WEEKLY

10月24日〜10月30日

今回のソフトレビューも、注目タイトルが目白押し！ 欲しいソフトがいっぱいあって困るというキミは、このページで吟味していってね。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえ論評します。購入の"参考意見"としてご覧ください。

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒
●REI

ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

ゲストライターズ 構成員
●TETSU
●ジャムおじさん
●高坂亮一
●綱島不二屋
●菅／他

▼発売予定ソフト

スティープ・スロープ・スライダーズ

発売中(10月23日発売)

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	5.00

●ビクターインタラクティブソフトウエア／パックインソフト
●5,800円(全年齢推奨)
●SPT(スノーボードゲーム)
●バックアップあり
●1人用

トリックを決めろ!
早くも、サターンには冬が到来!? テクニックを磨いて、雪山を滑走しよう。

ボーダーも、そうでない人もこれで冬もOK!?

Vol.38 178Pへ

シーズンが恋しくなるクールな作品

疾走感や、ギャップを乗り越えるときのスリルはレースゲームのよう。でも、コース上にライバルがいない点や、速さのほかにクール度も競うところが、この作品の特"長"であり、マイナス要素でもある。タイムとトリック、どちらを優先させるかに迷いが生じ、中途半端なプレイに終わることがあるからだ。それはまた、遊び方に幅があるということでもあるのだが。連続で決めたトリックをリプレイで眺めるのは快感。だが、高度なトリックでもそんなに難しくないので、熱中度メーターは一定以上あがらない。(櫛田) **5**

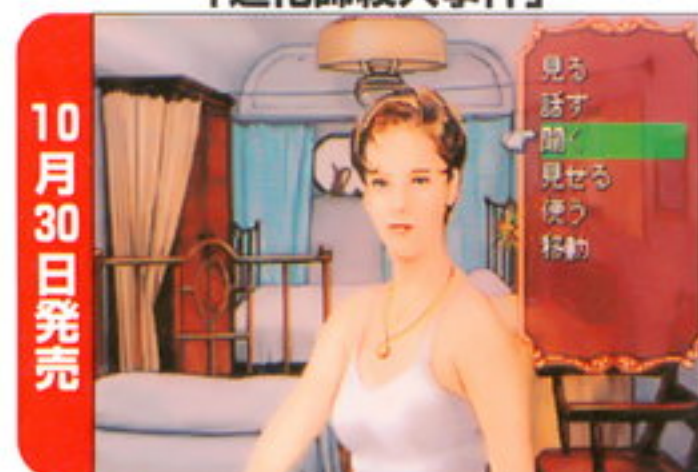
やや地味だけど……

まあ季節ものとして納得。いざやってみると、雪煙や、数種類の特徴あるコースにびっくりといったところ。でも、ビジュアル的にどこかで見たような感じがするし、技を決めたときの演出に、いまひとつ派手さが欠けるような気もして残念。小生としては、時折あるズーム画面で視界を妨害されるのはつらいが、技の種類やコースの豊富さ、数多いキャラなどで、結構遊ばせてもらった。さらに、タイムアタックと、ジャンプしたあとのアピール点で、2種類のスコアアタックができるのも魅力かな。比較的地味というのが率直な感想。(MAN次郎) **6**

地味、じみ、ジミ〜

最近とみに多いスノボタイトルだが、このソフトも含めて、いまひとつハデさに欠けている感がある。背景が白いせいもあるだろうが、それよりなにより「魅せる」演出があまりにも不足している。内容は単純に特定のコースを走ってタイムやスコアを競うだけのものだし、たとえテクニカルな技を出しても技の名前が出るだけで、カメラワークが変わったり、音声が出るわけでもない。本物の苗場をシミュレートしていたり、リプレイが編集可能といった新たな試みもあるが、それよりまずゲーム本編を「魅せる」ほうが大事では？(TETSU) **4**

ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」

10月30日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	5.66

●リバーヒルソフト
●5,800円(全年齢推奨)
●ADV(ミステリーアドベンチャー)
●バックアップあり
●1人用

道化師はなぜ殺されたのか?
サーカス団で1人の男の遺体が発見された……ミントン警部が活躍する本格ミステリー。

地道な聞き込みこそ、捜査の基本。

Vol.38 160Pへ

雰囲気は○、操作性は……

オープニングの画面でも驚かされたんですが、とにかく街の絵がキレイ。街の明かりや柵などはもうゲームというよりアートの世界です。しかもこうFMで流れてきそうな主人公のやわらかい声。雰囲気に惹かれたなら、買いでしょう。しかし操作性とロード時間がかなりの問題点。街を歩くときは一歩ごとに立ち止まるので慣れてくるとかなりイライラ。オープニングで滑らかな移動を見たあとでは余計に遅く感じます。それにコマンド選択のときもメリハリがないので同じセリフを繰り返しがち。ちょっと辛いかなあ。(あつこ) **6**

懐かしさだけが人生さ……

パソコン版を2回プレイした記憶がありますが、もうすっかり内容忘れちゃって、今回新鮮な気持ちでプレイに臨めた感じ、だったのですが……。一言、めんどくさい。移動後にウィンドウ開けて、コマンド選択して……。フル音声なのはいいことなのかもしれない、けど、メモがないとつらいので、ベストはビデオで録画しながらのプレイかも。こんなぶつくさ独り言を言う主人公っていったいナニ？ とか。いずれにしろ、せっかくのシナリオも、このめんどくささでスポイルされてる気が。もったいない。(ガイア) **6**

マニュアルを読めばハマる?

テキストによる説明は一切なく、主人公の独白と登場人物との会話のみで物語が進むため、初めは多少戸惑ったものの、中身は普通のアドベンチャー。特筆すべきは移動シーンの美しさで、これがじつによくできている。さらに渋めの世界観によくマッチした胡散臭げなキャラクターとのやりとりもまた怪しげで、非常に痛快。だが、こうしたミステリー作品の要であるトリックの部分はやや弱く、疑問の残る箇所もしばしば。意外な真相に驚きはしたが、どうにも合点がいかなかった。もう少し練りこんでほしかった。(菅) **5**

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？ そんな疑問を持った人はここをチェック!! レビュアーの好みがわかるぞ。

TETSU	最近はゲームボーイにべったり。ゲームは電車の中でやるもんだね。サターンは「デッド オア アライブ」だす。
居酒屋	オッス！TM(谷間)！ 俺は今回でハイローラーズ脱退。これからはブリタニアの山奥でひっそり暮らすゾ！(居)
菅	海外のコメディにあるようなくどい言い回しっていいですね。あと限度を越えてしょうもないものとかも好きです。
櫛田理子	レーシングゲームをはじめ、スピード感あふれる作品が大好きかつ大得意。速さだけでなく魅せるプレイを追求。
REI	今はカードゲームが個人的に熱い！MTGにはまっている人は、絶対「カルドセプト」を買いましょう。
鈴木あつこ	RPGは2Dマップより3D派。というわけでメガテンの新作に期待大。サターン磨いて待っています。

▼発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

CULDCEPT（カルドセプト）

10月30日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

●セガ／大宮ソフト
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（ボードゲーム）
●バックアップあり
●1～4人用
●マルチターミナル6、FDD対応

カード集めの旅に出よう
カードを使った魔法合戦が熱い、ボードゲームが登場。最大４人の対戦プレイも可能。

中には、レアカードも存在する。

Vol.35　66Pへ

女性ユーザーズ　カード集めに燃えます

ボードゲームとカードゲームを融合させた新しい面白さがある。ただしゲーム全体のテンポがゆるやかなので、せっかちな人には向かないかも。でも時間があるときに、じっくりと戦略を練りながら楽しむにはもってこいのゲームだと思うな。プレイヤーの個性が反映できるカードの山札作成も頭を使うので（てゆーかこれがメインの楽しみかも）、「考える」ことが好きな人にオススメ。１Ｐで遊ぶにも、相手CPUの頭がいいので退屈しないよ。４人まで対戦できるので、友達を誘って遊んでみてほしい。イラストも美麗だよ。（REI）

9

ハイローラーズ　バカニサレテル!?

「モノポリー」をベースに、「マジック・ザ・ギャザリング」とか、そのへんを中途半端に組み合わせたナニですな。全体的に無難にまとめられているので、デキとしては悪くなさげ。ただ、同じとこグルグル回ってるだけで、とくに対戦相手との素敵な展開とかイベントもなし。駆け引きは少しあり。運が６割、戦略４割ってとこですか。ズビ～ン！とはこないけど、飽きにくいゲームになっちょります。なんつーか、CPUがあからさまに手を抜いてきて、俺的にプチ怒りぎみ。サイコロの目も操作されてるような気も……。（居酒屋）

6

ゲストライターズ　親切な作りがうれしい

画面から伝わってくる重厚な雰囲気と、軽快な操作性がうれしい。最初は「モノポリー」の亜流かなと思ったが、ある程度カードが集まると、カード見たさにプレイにのめり込んでしまった。自分にはコンピュータの思考が強く、思うように勝てなかったが、その分攻略法とかカード集めなど、奥の深い部分で長く遊ぶことができそう。ていねいなオンラインマニュアルがあり、手元にマニュアルいらずなのが何よりも良かった。フリープレイで、好きなステージを戦えるので、仲間内で遊ぶとかなり楽しめるだろう。（綱島）

7

レイヤーセクションII

10月30日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.33

●メディアクエスト
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（縦スクロールシューティング）
●制限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

新たな伝説が始まる……!?
名作「レイヤーセクション」が続編として再び帰ってくる！オリジナル要素満載で登場。

通常モードでは、ステージセレクトが可能。

Vol.37　150Pへ

女性ユーザーズ　比べちゃうとちょっと……

サターン版「レイストーム」ということで、移植は問題なし。半透明効果を出すのが難しいサターンで、よくここまで移植したなー、ってのが素直な感想か。でもやっぱりPS版と比べると見劣りしちゃうんだよね。コンシューマオリジナル要素も薄いし。PSは持ってないけどアーケードの「レイストーム」が好きって人は買ってもいいんじゃないかな。内容的には「レイヤーセクション」のシステムを進化させたものなので、シューターなら面白いでしょ。あたしには難しすぎる感じがしたけど。音楽は相変わらずグー！（REI）

6

ハイローラーズ　難易度高いところがうれしかったり

業務用「レイストーム」の移植版として考えると、各所にちょろっとある処理落ちが怖いかも。しかもいきなり回復するので、敵弾の速いこのゲームではちと難しさ上昇かナ。基本的なテイストは前作「レイヤーセクション」に通じるところがあるので、アレにハマッた人ならお勧めできるけど、全体の難易度は高い（ランクが下がるのはミスして死んだときだけ）ので、初心者にはキツいっスね。結局のところ、よくできてるけど、PS版がなけりゃね……というのはいっちゃいけないことなのかしらん。ぬぬう。（ガイア）

6

ゲストライターズ　よくがんばりました

「本物」と同じ内容のPS版と比べるとさすがに見劣りするが、サターンでもここまでできるのかと思うほどの高い完成度。実際にプレイしてみると、ちゃんと「レイストーム」している。惜しむらくは、表示能力の関係で背景に敵の弾が溶け込んでしまうことと、処理落ちが激しいという点。これがただでさえ高い難易度に拍車をかけている。一応、３種類の機体が最初から使えたり、新ムービーが入っていたりするが、PS版を持っている人には大した魅力ではない。あと一歩、サターンなりの新しさがあれば。（TETSU）

7

RONDE～輪舞曲～

10月30日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

●アトラス
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG＋RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用
●CD2枚組

悪魔と契約しよう
「魔神転生」の流れをくむシミュレーションRPG。マップの高低差で、戦略性が深くなった。

もちろん仲魔との“契約”も健在。

Vol.38　44Pへ

女性ユーザーズ　見た目で損してない？

私自身が「魔神転生」シリーズのファンなので、少しひいき目に評価しちゃいますが、見た目や操作性がこれだけ悪くても（泣）、仲魔を作ったり合体させたりというシステムは、やり込む人には面白いです。前作より悪魔の使い道がいろいろ増えているも○。でもある程度進めないと仲魔や合体システムの面白さが理解できないので、合体等ができないため何の面白味もない前半ステージはかなり苦痛になりそう。意味なく長い戦闘シーンでゲームのテンポは悪いし、シリーズのファンでも賛否両論になりそうですね。（あつこ）

7

ハイローラーズ　いまどきこんなか!?

メガドライブ時代にタイムスリップ（ラベンダーの香り）!?　そんな気持ちにさせてくれるブツですっていうか、見た目、システム、物語の展開、どれも古くさい。そして重くて画面の見づらい、普通以下のシミュレーション。「女神転生」の七光り!?　なんつーか、好みとか「女神転生」ってのを抜きにすると購買意欲がゲンナリなデキ。別にファンじゃない俺の中では、すでにダメな部類に入ってたりはしますが……。とにかくイヤな要素がたくさんありすぎて苦痛だったわけで。技術が進歩した時代に、あえてこれかッ!?（居酒屋）

4

ゲストライターズ　作り込みが甘い

リアルな等身のポリゴンキャラによるタクティカルSLG。操作性や、ストーリーは無難な作りだが、肝心のステージの作り込みに甘さが目立つ。サクサク進むことはできるが、デコボコしている地形はステージ全体を把握しにくく、攻略意欲をそがれる。戦闘シーンにアニメも挿入されるが、人形劇みたいで迫力が感じられなかった。さらにイベントシーンや悪魔合体の際のムービーが飛ばせないのも気になり、全体的にスローテンポなのがプレイしていて辛かった。雰囲気はいいだけに、SLG部分をもっとなんとかしてほしかった。（綱島）

6

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月 30日	SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション	4,800円	セガ	PUZ	
30日	RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
30日	i miss you.	1,980円	コンパイル	ETC	
30日	CULDCEPT	5,800円	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ、FDD
30日	レイヤーセクションII	5,800円	メディアクエスト	SHT	
30日	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
11月 6日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
6日	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター／日本ファルコム	RPG	
6日	ファルコムクラシックス（初回生産限定スペシャルディスク付）	6,800円	日本ビクター／日本ファルコム	RPG	②
6日	蒼空の翼-GOTHA WORLD-	6,800円	マイクロネット	SLG	②
6日	麻雀学園祭（通常版）	6,800円	メイクソフトウェア	TAB	18推
6日	麻雀学園祭（初回限定版）	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	18推
13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	4,800円	セガ	ETC	②
13日	テラ ファンタスティカ（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SLG	
13日	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
13日	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
13日	ザ・スターボウリング	6,800円	ユーメディア	SPT	②
20日	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	5,800円	セガ	SLG	
20日	プロ麻雀 極S（セガサターンコレクション）	2,800円	アテナ	TAB	
20日	トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
20日	魔法学園ルナ	6,800円	角川書店	RPG	
20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
20日	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	5,800円	ズーム	対戦格闘	
20日	機動戦士ガンダム（セガサターンコレクション）	2,800円	バンダイ	ACT	
20日	ネクストキング　恋の千年帝国	6,800円	バンダイ	恋愛SLG	
20日	ネクストキング　恋の千年帝国（限定版）	7,800円	バンダイ	恋愛SLG	シングルCDつき
20日	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン／NMS	SHT	
20日	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A･RPG	
20日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	ビクター／パックインソフト	PUZ	マウス
20日	★ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（セガサターンコレクション）	2,800円	ヒューマン	SPT	マルチ
20日	ツタンカーメンの謎～アンク～	6,800円	レイ	ADV	②
27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	4,800円	セガ	ACT他	ハンドル, マルコン
27日	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	ハンドル, マルコン
27日	ガイアブリーダー	5,800円	アスペクト	SLG	
27日	セツ風の島物語	6,800円	エニックス	A･RPG	
27日	ウォークラフトII ダークサーガ	5,800円	EAV	SLG	
27日	貞本義行 イラストレーションズ	4,800円	ガイナックス	ETC	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月 27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	4,800円	コナミ	RPG	
27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	3,000円	Sada Soft	ETC	
27日	メッセージ・ナビ	2,800円	シムス	ETC	
27日	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S･RPG	
27日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
27日	バブルシンフォニー	3,800円	ピング	PUZ	
27日	馬なり1ハロン劇場	5,800円	マイクロビジョン	SLG	
27日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	6,800円	リバーヒルソフト	SLG	
中旬	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
下旬	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	センチメンタルグラフティ	7,500円	NECインターチャネル	SLG	②
未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
12月 4日	SONIC R	5,800円	セガ	ACT	マルコン
4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	7,800円	エルフ	ADV	18推, マウス, ③
4日	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
4日	☆実況パワフルプロ野球S	5,800円	コナミ	SPT	
4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	②
4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	②
4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	②
4日	COTTOn2	5,800円	サクセス	SHT	
4日	バーチャル競艇2	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
4日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	②(初回限定版のみ)
4日	ジャングルパーク～サターン島～	4,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	②(初回限定版のみ)
4日	ジャングルパーク～サターン島～（限定版）	5,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
4日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
4日	デジグ　トーマス～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	デジグ　ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
11日	☆シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神	4,800円	セガ	S・RPG	
11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5,800円	イマディオ	RPG	
11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
11日	アルカナ ストライクス	6,800円	タカラ	TAB	②
11日	TETRIS S（セガサターンコレクション）	2,800円	BPS	PUZ	
11日	大江戸ルネッサンス	6,800円	ビクター／パックインソフト	SLG	
11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	5,800円	フォグ	ADV	18推
11日	ソード&ソーサリー（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	RPG	
11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	2,980円	メディアワークス	ETC	
11日	★エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	2,800円	ワープ	ADV	マルコン, ④
18日	ティンクルスタースプライツ	5,800円	ADK	SHT	
18日	忍ペンまん丸	6,800円	エニックス	ACT	
18日	グランディア	7,800円	ゲーム アーツ	RPG	②
18日	水滸伝～天導一０八星～	7,800円	光栄	SLG	
18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
18日	反射でスパーク!	5,800円	ジーク	ACT	
18日	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S・RPG	
18日	テクストート・ルド ～アルカナ戦記～	6,800円	パイ	SLG	
18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	未定	レイ・アップ	ADV	
25日	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ソフト単体）	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（お買得セット拡張RAM同梱）	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
25日	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―（通常版）	6,300円	サンソフト	恋愛SLG	
25日	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
28日	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
中旬	★じゃんぐリズム	5,800円	アルトロン	ACT	
中旬	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
中旬	R?MJ　The Mistery Hospital	6,800円	バンダイ	ADV	
中旬	サターンボンバーマン　ファイト!!	未定	ハドソン	ACT	マルチ
未定	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	5,800円	アテナ	ACT	
未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
未定	プリンセスクエスト（特別限定版）	5,900円	インクリメントP	RPG	
未定	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	5,800円	エクシングエンタテイメント	ADV	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
	未定	蒼穹紅蓮隊 バリューパック	2,800円	EAV	SHT	
12月	未定	ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
	未定	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
	未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	
	未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	SANKYOFEF[illegible]対応、18推
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	東京幻夢大学(仮称)	5,800円	ナグザット	ADV	
	未定	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	5,800円	ポニーキャニオン/テレビ東京	SPT	
	未定	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
	未定	悪魔全書 第二集	未定	アトラス	ETC	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
今秋	未定	Wizardry ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
	未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ETC	マルコン
今冬	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	未定	アスミック	ACT	
	未定	サイキックフォース	未定	ソフトバンク	格闘	
	未定	スーパーロボット大戦F～完結編～(仮称)	未定	バンプレスト	S・RPG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
97年内	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
98年1月	15日	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	5,800円	ハドソン	ADV	
	22日	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	
	29日	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	6,800円	セガ	RPG	マルコン、④
	29日	坂本龍馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
	29日	大航海時代外伝	6,800円	光栄	SLG	
	29日	UNO DX	5,800円	メディアクエスト	TAB	
	中旬	ザ・スターボウリング Vol.2	6,800円	ユーメディア	SPT	②
	下旬	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	下旬	湾岸トライアルLOVE	未定	パック・イン・ソフト	RAC	ハンドル
	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	フォトジェニック（通常版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	フォトジェニック（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	卒業アルバム(仮称)	3,800円	小学館プロダクション	ETC	
	未定	SDガンダム GCENTURYS(仮称)	6.800円	バンダイ	SLG	
	未定	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
98年2月	未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
	未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
	未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	未定	バンダイ	SLG	
	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
98年3月	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年4月	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
	未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
98年新春	未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV+SLG	
	未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
98初頭	未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
	未定	CHILL（チル／仮称）	5,800円	EAV	SPT	
来春	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	クロック！　パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	未定	SNK	格闘ACT	RAM必須
	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
	未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	未定	ハドソン	RPG	
	未定	悠久幻想曲2(仮称)	未定	メディアワークス	SLG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
来夏	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
来夏	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
98年内	未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	FARADOON ~THE LEND of DRAGON CASTLE~	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	バトルガレッガ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	メタルフィスト	5,800円	EAV	ACT	
	未定	雷電ファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	②
	未定	実況Jリーグ　炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	パチンコホール～新装大開店～	5,800円	ネクストン	SLG	
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	18推
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲームアーツ	RPG	
	未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
	未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	ワイプアウトXL	未定	ソフトバンク	RAC	
	未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	TAKUYO	ADV	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	たまごっち(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイ I ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

SEGA SATURN MAGAZINE 誌上通信販売

☎マークの商品は、必ず電話で在庫を確認してから申し込んでください。
※☎マークのついていない商品は右下の注文書で申し込めばOKです。

電話予約：☎03-3324-6136 月〜金(祝日を除く)10:00〜19:00
受付開始：10月24日 10:00〜
※掲載商品はすべて消費税込みの金額で表示してあります。
計算間違えのないように気を付けてね！

SEGAのキャラクターグッズを家に居ながらにして手に入れられちゃう要チェックのページだよ。秋の夜長に、何を買おうかあれこれ考えて、至福の時をお過ごし下さい。

PRESENT

今号の通信販売でのお買い上げ金額（送料含む）が1万円以上の方に、もれなく「セガフリークス ザ・カード」をプレゼント。
さらにご注文いただいた全員の中から抽選で、「ソニックグッズセット」と「バーチャファイターグッズセット」をそれぞれ1名の方にプレゼントいたします。（プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。）

サクラ大戦

NEW [さくら大戦 Zippoライター]

1-A. 真宮寺さくら ¥9,450
1-B. 神崎すみれ ¥9,450
1-C. マリア・タチバナ ¥9,450
1-D. アイリス ¥9,450
1-E. 李紅蘭 ¥9,450
1-F. 桐島カンナ ¥9,450
1-G. ロゴ 壱 ¥9,450
1-H. ロゴ 弐 ¥10,500

1-A 1-B 1-C 1-D 1-E 1-F 1-G 1-H表 1-H裏

[アクションドールシリーズ]
着せ替えタイプのフルアクションドール
NEW 2-A. 真宮寺さくら（平服） ¥10,290
NEW 2-B. 真宮寺さくら（戦闘服） ¥10,290

[SEGAリアルモデルシリーズ]
3-A. 真宮寺さくら ¥2,079
3-B. 李 紅蘭 ¥2,079
3-C. アイリス ¥2,079
4.SEGAリアルモデルシリーズプチ
帝劇プチ花組 メインキャラクター6体セット ¥1,029

2-A 2-B

[ジグソーパズル]
5-A. 乙女たち参上！ ¥2,100
500ピース サイズ●38×53㎝
5-B. 真宮寺さくら ¥1,575
300ピース サイズ●26×38㎝

6-A. シールコレクション 壱・弐セット ¥1,260
6-B. Wシールポストカード 5袋セット ¥2,100
1袋3枚入り 全25種類
7-A. トレーディングコレクション 1箱 ¥4,725
1箱15袋入り
NEW 7-B. トレーディングコレクション専用アルバム ¥1,680
NEW 8. '98カレンダー ¥1,680
A2サイズ 7枚

5-A 5-B

セガフリークス ザ・カード

24-A. SELECTION 3 1箱 ¥9,450
24-B. SELECTION 3 10袋 ¥3,150
25.セガフリークス専用ファイル ¥1,575

センチメンタル グラフティ

[1/6フィギア（完成品）]
9-A. 星野明日香 ¥4,179
9-B. 永倉えみる ¥4,179
9-C. 山本るりか ¥4,179
NEW 9-D. 遠藤 晶 ¥4,179
NEW 9-E. 篠崎若菜 ¥4,179

9-D 9-E

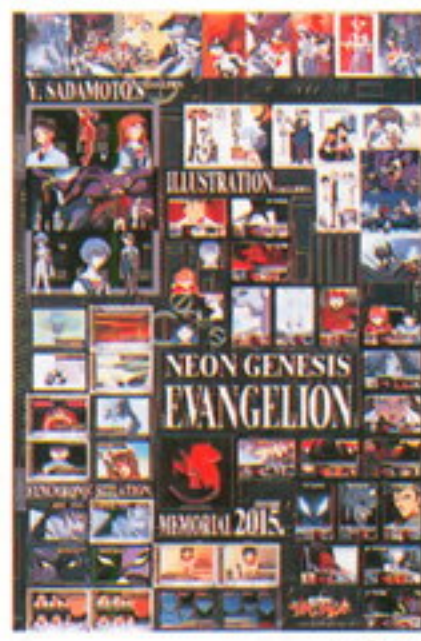
LAST BRONX －東京番外地－

10-A. Tシャツ 六本木野獣会
サイズ●M、L ¥2,500
10-B. Tシャツ コミック調
サイズ●M、L ¥2,500

[ピンズセット] 各1セット ¥1,575
11-A. 優作、丈、財目
11-B. 黒澤、ナギ、洋子
11-C. 富家、リサ、レッドアイ

10-A 10-B 11-A 11-B 11-C

[テレホンカード]
各1枚 ¥1,200
12-A. 優作
12-B. 丈
12-C. 財目
12-D. 黒澤
12-E. ナギ
12-F. 洋子
12-G. 富家
12-H. リサ
12-I. レッドアイ

A B C D E F G H I

13-A 13-B 13-C 13-D

ご注文・ご入金第1次締切：10月31日 第1次分商品発送：11月下旬頃
ご注文・ご入金最終締切：11月17日 最終締切分商品発送：12月中旬頃
【最終締切日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意！】

☆次回は、11／21発売号に掲載の予定です。楽しみに待っていてね。リクエストやご意見もお待ちしています。

新世紀エヴァンゲリオン

[ジグソーパズル] ※好評につき大量入荷！

13-A. 赤い瞳の見つめるものは ¥3,150
1,000ピース　サイズ●50×75㎝

13-B. ポストカードコレクション(1) ¥3,150
1,000ピース　サイズ●50×75㎝

13-C. ポストカードコレクション(2) ¥3,150
1,000ピース　サイズ●50×75㎝

13-D. カードコレクション ¥5,775
2,000ピース　サイズ●73×102㎝

NEW 13-E. ジグソーカレンダー'98 ¥3,360

[SEGAリアルモデルシリーズ]

14-A. 初号機 ¥2,079
14-B. 零号機改 ¥2,079
14-C. 弐号機 ¥2,079
14-D. 零号機 ¥2,079
14-E. 暴走初号機 ¥2,079
14-F. 量産機 ¥2,079
14-G. 使徒サキエル ¥2,079
14-H. 使徒ゼルエル ¥2,079
NEW 14-I. 4号機 ¥2,079
NEW 14-J. 初号機ゴールドバージョン ¥2,079

[Tシャツ]

NEW 15-A. ラグランVネック　サキエル ¥5,145
カラー●ブラック、グレー、レッド、ブルー
サイズ●S、M、L　ミニパイルに反射ビニール貼り付け

NEW 15-B. ラグランVネック　初号機 ¥5,145
カラー●ブラック、グレー、レッド、ブルー
サイズ●S、M、L　エステルかのこに吹き付けプリント

NEW 15-C. チビT　逆さアヤナミ ¥4,410
カラー●ピンク、グリーン、イエロー　サイズ●S、M、L

15-A

15-B

15-C

SONIC

[Tシャツ]

16-A. クロス ¥3,045
カラー●レッド、ロイヤルブルー、ブラック
サイズ●L

16-B. コミック ¥3,045
カラー●オレンジ、ホワイト、デニムクレー
サイズ●L

16-C. シルエット ¥3,045
カラー●グレー、オレンジ、ネイビー
サイズ●L

特価 17-A. トレーナー S字 ¥3,675
カラー●ホワイト、グレー、ブラック
サイズ●M、L

特価 17-B. トレーナー T字 ¥3,675
カラー●ホワイト、グレー、ブラック
サイズ●M、L

18. ソニックぬいぐるみ（大）
サイズ●約75センチ ¥9,240

19. ソニックぬいぐるみ（小）
サイズ●約25センチ ¥2,625

16-A

16-B

16-C

17-A

17-B

バーチャファイター3

LAST CHANCE!

☎ 20.[バーチャファイター3 限定Tシャツ　第1弾]

前回見逃した方のために。
各キャラ200枚（シリアルNO.入り）の完全限定Tシャツ第1弾！
売り切れご免。（すべて白地にプリント）
いずれもサイズ●M、L
各1枚 ¥3,045

20-A. ジャッキー
20-B. サラ
20-C. ラウ
20-D. パイ
20-E. 晶
20-F. ウルフ
20-G. リオン

20-A

21-A

☎ 21.[バーチャファイター3 限定Tシャツ　第2弾]

各キャラ200枚（シリアルNO.入り）の完全限定Tシャツ第2弾！こちらも残りわずかです。
（すべて白地にプリント）
いずれもサイズ●M、L　各1枚 ¥3,045

21-A. ジャッキー
21-B. サラ
21-C. ラウ
21-D. パイ
21-E. 晶
21-F. ウルフ
21-G. 影丸
21-H. ジェフリー
21-I. 舜帝
21-J. リオン
21-K. 葵
21-L. 鷹嵐

22. リオン サイクリングシャツ ¥12,600
サイズ●M（胸囲84～92）、L（90～98）、XL（96～104）

23.Win-Pc-Collection ¥2,079
VF3のデジタルガイドブック、60種以上の壁紙、14種類のアイコン。2種類のスクリーンセーバーとスタンドアップカレンダーは好きなキャラを選択できる。
Windows95専用／CD-ROM　1枚入り

お申し込み方法

★ご注文＆お支払い

☎マークの商品は必ず電話で在庫をご確認の上お申し込みください。電話予約をせずにご入金いただき、限定数を上回ってしまった場合、商品代金のみのご返却となりますのでご注意ください。

代金先払いになっております。お支払い方法によってご注文方法が異なりますので、お間違えのないようお願いいたします。
※いずれも手数料をご負担ください。

●銀行振込
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、官製ハガキに貼付、または封書にてご郵送ください。FAXも受け付けます。
②合計金額を下記口座宛にお振り込みください。
三和銀行　永福町支店　普通口座　1055534
口座名義　株式会社ミントスタッフ

●郵便振替
①もよりの郵便局に備え付けてある振り替え用紙の通信欄にご注文商品の「商品番号、商品名、カラー、サイズ、数量、予約した方は予約番号」をご記入の上、合計金額を添えて下記口座宛にお手続きください。
口座番号　00190-8-75235
株式会社ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係

●現金書留
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、現金書留封筒に合計金額の現金とともに入れてご郵送ください。
※お釣りのないようにお願いします。
送り先／〒156 世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F
株式会社ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係

※締切日までに入金が確認されませんとキャンセル扱いになりますので、なるべく1週間前までにお手続きをお済ませくださるようお願いいたします。

☎マーク以外の商品は充分にご用意していますが、万が一品切れになってしまった場合には、お申し込み代金をご返却させていただきます。あらかじめご了承ください。

■配送手数料：全国一律、注文個数に関わらず650円です。
■商品の交換・返品・商品に不都合のあった場合、商品到着後10日以内に送料着払いでご返送ください。

※お客様のご都合で交換をご希望の場合は、送料はすべてお客様負担になります。また返金の場合、商品代金のみのご返金になります。

「サタマガ」11/7号　通信販売注文書

商品No.	商品名	サイズ	カラー	単価	数量	小計
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
配送手数料				650円	—	650円

■配送手数料は全国一律、注文個数にかかわらず650円です。
合計金額が1万円以上の方にもれなく限定販売の「セガ・フリークスカード」をプレゼントします。➡ 総合計　円

フリガナ 住所（お届先）	〒	Tel.（　） 昼間の連絡先 Tel.（　）
フリガナ 氏名	性別 男・女　年齢 歳　職業	電話予約（未・済）
代金は（1.銀行振込 2.郵便振替 3.現金書留）で送金します。		予約番号 11

ここにご記入いただいた先へ商品をお届けいたしますので、はっきりとお書きください。　※コピー使用可

INFORMATION

次号特集は、ヒットゲームの条件を検証する「100万本の方程式」。サクラ大戦2やグランディアなど今後期待のタイトルも視野に押さえた大特集だ。もちろんバロック、BLACK/MATORIXをはじめ話題のタイトルの最新情報も満載！ 毎週金曜日、セガサターンマガジンに注目!!

STAFF

編集長　近藤　裕／副編集長　西村　亨／編集　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／編集協力　ヘッドルーム（山田朋一　高橋祐介　野本由起　河野直之）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　三宅裕丈　藤林豊典　渡部　学　田代泰之　伊藤政明　八板孝夫／ライター　佐々木功一　戸塚井一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　衣川真由美　本澤　徹　石埜三千穂　内田　聡　Ron Demand（岩片　翼　酒井裕晶）　緒形光哲　金万義弘　福永　寿／レイアウト　村田雅英　渡辺縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　トム　嵩西義明　スタジオ・キャップ／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　仁井良　荒井英一　都留英一　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／イラスト　八重樫彩藏　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　三共社／DTP　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　峯尾咲紀子　辻　順一　青木香織　森脇有香／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山明徳／印刷　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン11月14日号は
10月31日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03·5642·8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは11月７日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.41の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から２カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年10月24日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「スティープ・スロープ・スライダーズ」特製デジタルウォッチ●10名

非売品／提供:パックインソフト

ロゴも入ったオシャレなデジタル時計。サイズはコンパクトだけど、文字は大き目で見やすいのがいいのだ。

3「ネクストキング～恋の千年王国」テレカ●5名

非売品／提供:ソニー・ミュージックエンタテインメント

9月に発売になったCDはもう、聞いたかな？ 豪華声優陣のドラマや、スペシャルエピソードの加わったラジオドラマ収録など、盛りだくさんの内容だぞ。今回はこの音楽CDを買った人に抽選でプレゼントされる貴重なテレカをプレゼント。シリアルナンバー付きでこれはもう、ゲットするしか!!

4「シルエットミラージュ」音楽CD●5名

発売中／提供:ユーメックス

ゲーム中に使われた数々の名曲、カラオケまで収録されたうれしい１枚。全27曲を搭載しよう！

5「制服～ハイスクールカウントダウン～」ポスター●5名

非売品／提供:ユーメディア

ゲームショウで配布されていたこのポスター、入手できた人もいるかな？ なんと今回、キャラクターデザインの早川ナオミさんに、サインをもらったものをプレゼント！ コレクションの価値ありだね!!

10月3·10日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
佐賀県・横山弘樹、熊本県・波多野清、山口県・野村香奈子、福井県・押田洋二、大分県・鈴木勝、神奈川県・山下雅之、沖縄県・多々良剛、青森県・吉原栄子、大阪府・寺田優、茨城県・渡辺由佳、埼玉県・宮原晴美、宮崎県・内田正明、京都府・倉田治、東京都・新井秀樹、岩手県・今野良治、奈良県・宗方真也、愛知県・嶋田桂一、青森県・千葉みゆき、福島県・石井純平、三重県・米田留美子

②「新世紀エヴァンゲリオン」ポスター（各１名）
A・大阪府・川上智恵子、B・東京都・石坂健吾、C・福島県・鈴木裕一、D・福岡県・斉藤さやか、E・奈良県・利根川遙、F・大阪府・尾崎敦彦、G・山形県・工藤知之、H・長野県・小林浩二、I・熊本県・緒方梓、J・東京都・榊翠

③「新世紀エヴァンゲリオン」マグカップ（５名）
岐阜県・栗山章、東京都・斎藤要造、東京都・中野伸治、山梨県・田中久志、群馬県・鶴岡哲也

④「新世紀エヴァンゲリオン」マスコットホルダー（１名）
富山県・宮本達也

⑤「新世紀エヴァンゲリオン」パブミラー（５名）
兵庫県・吉田ひとみ、岡山県・平塚英一、千葉県・西山邦子、岩手県・君島祐介、青森県・落合大氣

⑥「新世紀エヴァンゲリオン」ジッパーフィギュア（10名）
福岡県・相園高志、埼玉県・青木一徳、和歌山県・木本弘典、新潟県・剱持厚、愛知県・福田和規、福岡県・笠久夫、長野県・田中元気、京都府・菊池誠、兵庫県・松尾亮輔、岩手県・岩崎明浩

⑦「新世紀エヴァンゲリオン」綾波レイソフトフィギュア（各５名）
茨城県・海宝千尋、静岡県・長島浩樹、茨城県・松村潤司、青森県・大羽沢恵、埼玉県・角山桂一

⑧「サムライスピリッツ天草降臨」ポスター（３名）
大分県・後藤和義、愛知県・串田美紀、栃木県・熊倉健介

⑨「MOTOR RAID」Tシャツ（３名）
岐阜県・高橋良太、長野県・中澤賢司、栃木県・吉田正則

⑩「スーパーロボット大戦F」ソフト（10名）
兵庫県・片岡千恵、静岡県・市川詩乃、福岡県・北原智路、群馬県・塚田茂樹、石川県・橘良幸、鹿児島県・田中美穂、埼玉県・角岡哲雄、奈良県・田中忠司、茨城県・河田達也
石川県・山岸裕

⑪「七ツ風の島物語」ソフト（５名）
徳島県・濱田淳子、三重県・岡部千裕、福井県・三国陽子、高知県・中村清隆、宮城県・松浦俊一

⑫「黒の断章」ポスター（５名）
埼玉県・藤巻角栄、静岡県・藤崎拓也、三重県・吉中道、岩手県・菅原孝、兵庫県・井澤敦

⑬「センチメンタルグラフティ」ポートレートコレクション（５名）
香川県・藤田武、千葉県・島名毅、千葉県・成田辰洋、宮城県・菅原一洋、東京都・田中敬一

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

'95発売の、ワープメジャーデビュー作!! プレイヤーは主人公ローラとなって、殺人鬼に変身した父の立てこもる病院へ単身乗り込み、様々な恐怖と試練を乗り越えながら、父の変貌の謎に迫る。フルポリゴンによる美しく緻密なグラフィック、映画を思わせる自在なカメラワーク、そして特異な世界観! 幾多の"D食フリーク"を生み、ゲームソフトとして初めてマルチメディアグランプリ・通産大臣賞に輝いた記念碑的作品。世界各国でも発売され、高い評価を得ている。

'96.12.13に登場した、ワープのインタラクティブムービー第2弾。航行する宇宙船を舞台に、主人公ローラが〈見えない敵〉を音で倒す。ローラと乗員たちの恐怖と絶望、愛と葛藤が丹念に描かれ、最高の人間ドラマに仕上った。「ゲームで初めて泣いた」との声が多数寄せられる一方、難度の高さに悲鳴も続出。マイケル・ナイマン(音楽)、小川高松(効果音)、韮沢靖(クリチャーデザイン)、坂元裕二(台詞)など、超一流のスタッフ陣も話題に。

97.7.18発売の、音だけでプレイする本格ラブストーリー。プレイヤーは主人公・博司となって、二人のヒロインとの恋愛を経験する。主人公のセリフを選択することで、ストーリーや結末が様々に変化し、その人だけの物語が楽しめる。画面を一切無くすという思い切った試みが印象的! そのかわり徹底的に音にこだわっているため、プレイヤーは各シーンの情景をありありと「見る」ことができるという。懐かしさと切なさにあふれた、「心の引きだしを開ける」作品。

インタラクティブムービー

Dの食卓

●3DO用〈オリジナル版〉…
¥5,800(税抜)　CD-ROM2枚組

●セガサターン用〈サタコレ〉…
¥2,800(税別)　CD-ROM2枚組

●プレイステーション用〈コンプリート・グラフィックス〉…
¥8,800(税別)　CD-ROM3枚組

●3DO用〈ディレクターズカット〉…
¥5,980(税別)　CD-ROM3枚組

※3DO版は㈱三栄書房より、
プレイステーション版は㈱アクレイムジャパンより発売中

◎'95マルチメディアグランプリ・通産大臣賞受賞
◎'95AMDアワード ザ ベストストーリー賞受賞

○国内販売総数…50万本('97.10.9現在)
○全米ゲームソフト週間売上げ1位記録('95.10月)

インタラクティブムービー

エネミー・ゼロ
ENEMY ZERO

●セガサターン用〈サタコレ〉…
新定価 ¥2,800(税別)
CD-ROM4枚組　'97.12.11発売

祝サタコレ

「難しい」という声にお応えして、サタコレ版では超簡単な"スペシャルイージーモード"が付きました!

◎'97 BEST SATURN GAME OF E3受賞(USA)

国内販売総数…60万本('97.10.9現在)

企画・脚本・監督…飯野賢治
音楽…マイケル・ナイマン
効果音…小川高松
クリチャーデザイン…韮沢 靖
音響…緑川 貴
台詞…坂元裕二

インタラクティブ・サウンドドラマ

リアルサウンド
〜風のリグレット〜

●セガサターン用…
¥6,400(税別)　CD-ROM4枚組

声の出演…柏原崇・菅野美穂・篠原涼子　他
企画・監督…飯野賢治
脚本…坂元裕二
音楽…鈴木慶一
企画…渡辺 修
プログラム…佐藤直哉
エンディング・テーマ…矢野顕子(「ひとつだけ」)

ワープ、いろいろあります。

ホームページアドレス/www.warp-jp.com
優しいレターの宛先/〒107 東京都港区北青山2-12-28 青山ビル4F 株式会社ワープ
メールアドレス/www.mail.warp-jp.com

W A R P.

WARP INC.
SEIZAN BLDG.4F 2-12-28, KITA-AOYAMA, MINATO-KU, TOKYO
PHONE:03-3403-7560

Printed in Japan　T1123401110297　雑誌23401-11/7

セガサターンマガジン
1997年11月7日発行(毎週金曜日発行)第13巻38号通巻194号　発行人・岡崎 寛　編集人・和田 裕　発行 ソフトバンク株式会社出版事業部　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
1997●11月7日号●Vol.38
サクラ大戦蒸気ラジオショウ、シャイニング・フォースIIIなど話題作満載!
定価290円
本体276円
SOFT BANK